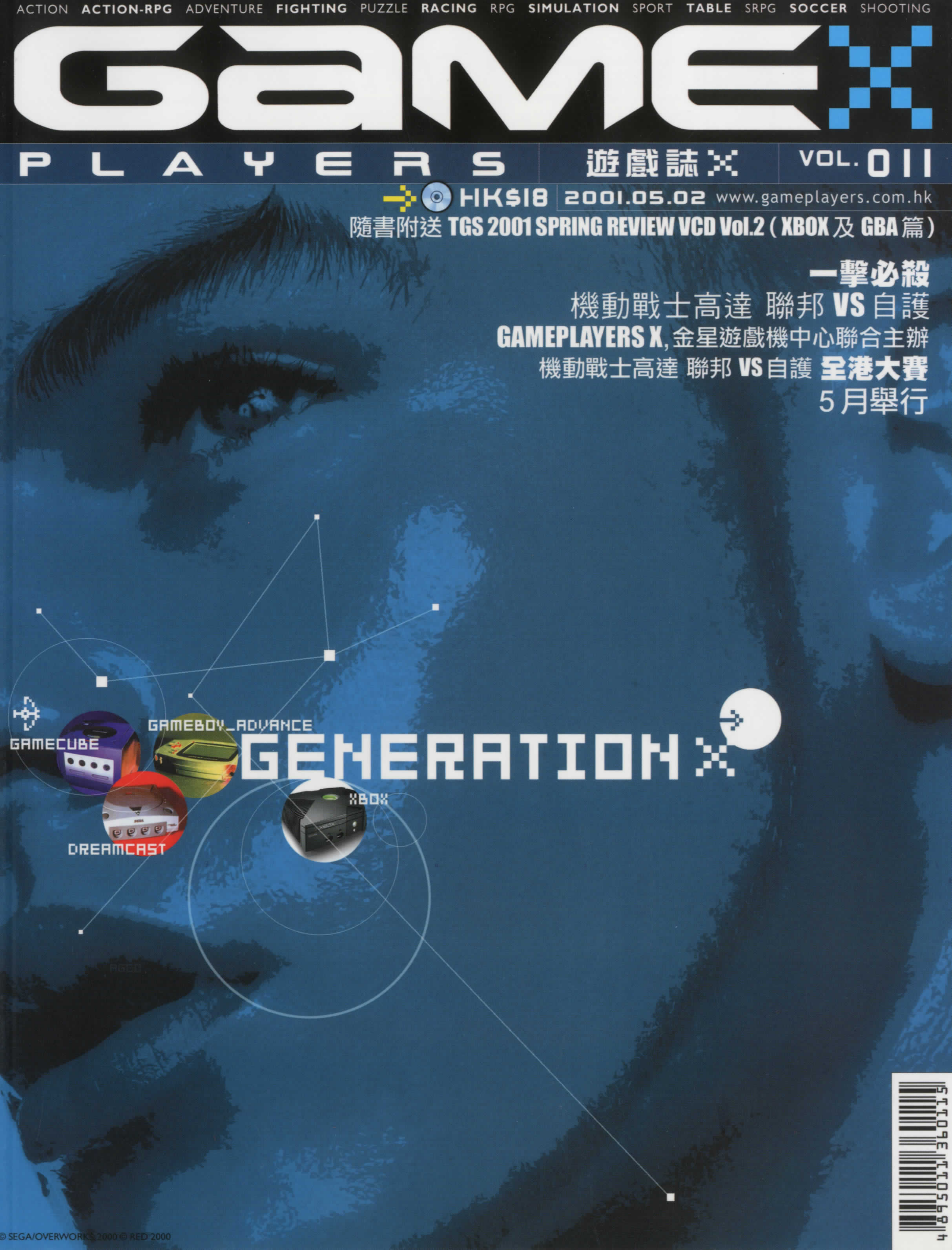
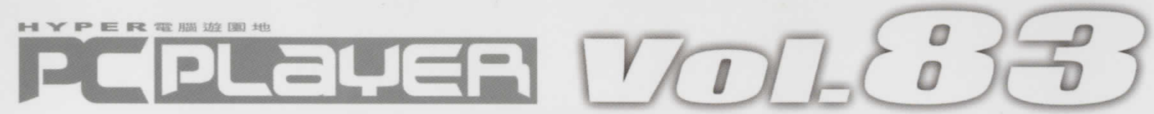

ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAMEX
PLAYERS
遊戲誌X
VOL.011
HK$18
2001.05.02
www.gameplayers.com.hk
隨書附送 TGS 2001 SPRING REVIEW VCD Vol.2 (XBOX及GBA篇)
一擊必殺
機動戰士高達 聯邦 VS 自護
GAMEPLAYERS X, 金星遊戲機中心聯合主辦
機動戰士高達 聯邦 VS 自護 全港大賽
5月舉行
GAMECUBE
GAMEBOY_ADVANCE
GENERATION X
XBOX
DREAMCAST
© SEGA/OVERWORKS 2000 © RED 2000



隨書附送 CD-ROM 每本港幣 20元正

ULTIMA ONLINE
THIRD DAWN

Gameplayers.com Online部老大 Hero監製

Black & White 完全攻略本

隨刊附送 不另收費

《Ultime Online: Third Dawn》推出

重開《UO》專欄！

《銀河英雄傳說 VI》
《電車 GO！ 名古屋鐵道篇》
從新評估

《Myst III》
《Command & Conquer: Renegade》
《Command & Conquer: Yuri's Revenge》
《天使之都》
《新 仙劍奇俠傳》
《太閤立志傳 IV》
《Macross VO》
新作預告

一期完攻略《幻魔世紀》
《Summoner》攻略繼續



EDITORIAL 我們的觀點。

TEXT:寒武紀

任天堂遊戲智慧的重新確認

任天堂次世代主機Gamecube已定於9月14日推出。

由去年8月公佈Gamecube主機至今，任天堂對於其新主機的開發情況一直守口如瓶。而另一邊廂的微軟即為其Xbox採取了高調和大規模的宣傳策略。相較之下，Gamecube在次代遊戲主機之戰中所扮演的角色顯得不太明朗。

再加上任天堂在N64/PS一役之中戰敗給Sony之後，許多人似乎將任天堂一直以來引以為傲的遊戲智慧一併否定，任天堂的主機最多也只不過被冠以「小孩子恩物」之名，離開了主流遊戲機之外。

但假如我們回想一下任天堂一直以來所推出過的遊戲主機的話，我們很容易可以看到在每一部主機上都有一種非線性的革命性設計。你只需要看一看由紅白機到N64以至Gamecube等各部主機的手掣設計，便可以清楚看到任天堂是如何竭力希望能夠捕捉新的電視遊戲體驗。不管最後的結果是成功是失敗，任天堂一直是最重要的革命動力。

相反，無論Xbox的機能有多強大，亦不管PS2的MGS2或GT3如何出色，它們只能說是在主機機能不斷強化的道路上理所當然的發展和產物。我們亦不能指望Xbox或PS2會為遊戲世界帶來任何革命性的偈示。

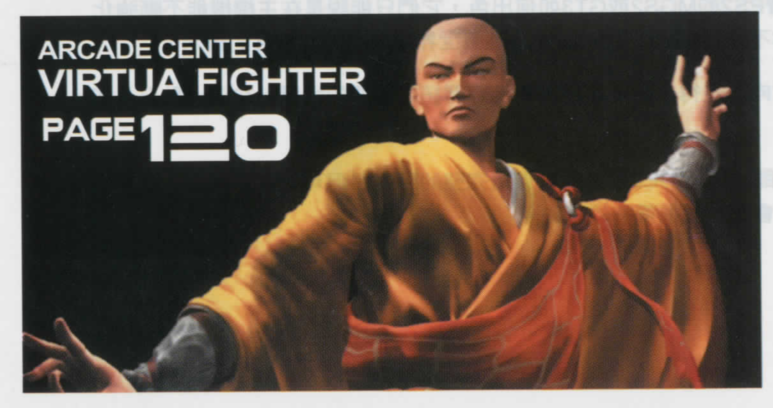
對於任天堂而言，重要的不是在同一個方向上走得多遠，而是我們能否開拓更廣闊的世界。在這一點上，任天堂仍然是整個業界的領導者。

有關Gamecube主機的最新開發情況，在即將舉行的E3展上將會有更完整的圖畫，但可以肯定的是，當我們有機會接觸Gamecube主機的時候，那將會是一個很獨特的體驗。

CONTENTS

GAMEPLAYERS X
VOL.011
2001年5月2日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ





ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作

B站 粤TV 提供书籍

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

VOL.0011
volume.0011. 02.05.2001

FEATURES



ILLBLEED
100>





SEGAGAGA
040>



HAPPY LESSON
024>



KONOHANA此花
020>

DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX



出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail jjwong@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
執行編輯executive editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
編輯 editor
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@i-cable.com
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung ah_fung_fung@yahoo.com
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com.hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

TEXT：寒武紀

Gamecube發售日延期至9月14日



任天堂宣佈其次世代遊戲機Gamecube的發售日期將會由原定的7月延期至9月14日，而北美地區的發售日期為11月中旬。

Gamecube前途還看E3

任天堂社長山內溥在一次發佈會上表示：「聖誕節是最重要的檔期，假如發售日是由11月延期至1月的話，的確會對我們造成很大的損失，但延期至9月對於我們而言感覺上並不算是延期。」山內又表示，Gamecube將於5月17至19日在美國舉行全球最大型遊戲展E3 (Electronics Entertainment Expo)上首次出展，「我們的目標是讓Gamecube能夠在E3上得到最高的評價，並確定它是否有足夠的吸引力。再根據外界的反應，我們才會決定Gamecube的售價，並於5月24日發表。」

外界對Gamecube前景意見分歧

任天堂一直未有透露任何有關現時開發中的Gamecube遊戲名單、數目等詳情，但較早前包括Konami、Capcom、Acclaim在內等多間第三廠商已相繼表示並未有計劃在E3上展出任何Gameucbe遊戲作品，令人擔心任天堂的主機再一次陷入遊戲不足的狀態。



山內溥對SQUARE的強硬態度令許多任天堂的支持者都感到失望。

山內溥在同一個場合又表示：「假如Gamecube在E3上的表現得不到外界的應同，將會對我們的路線造成很大的打擊，我甚至會考慮將整個Gameube計劃凍結。」另一方面，有消息指任天堂的靈魂人物官本茂現時正進行多達7項預計與Gamecube同日發售的遊戲開發工作，而相信這幾款遊戲將會是E3上Gamecube的主打遊戲。

與世嘉關係良好與Square仍處於決裂狀態

山內又談到現時任天堂與世嘉的關係，他表示：「我們視世嘉為了解我們的同伴，我亦贊成讓世嘉為Gamecube和Gameboy Advance開發遊戲，我們現時亦正與世嘉方面作更為詳細的討論。」



Square董事鈴木尚曾表示希望在Gameboy Advance上推出FF系列遊戲。

山內又提到：「即使軟件商說希望為任天堂的主機製作遊戲軟件，但假如我們之間在思想上並不同的話，便根本不能夠合作。不是對方說什麼我們都要同意的。」雖然山內並沒有就指明這間「軟件商」是誰，但一般相信山內是回應較早前Square副社長表示有意為Gameboy Advance推出遊戲的言論。本年1月山內接受傳媒訪時曾表示：「我無意與Square簽定任何合作協議，將來的可能性亦很低。」

機迷發起網上簽名行動促讓Square加入Gamecube陣營

Nintendo: Please Welcome Back SquareSoft

We endorse the Nintendo: Please Welcome Back SquareSoft Petition to Nintendo Co. & Hiroshi Yamauchi.

6598 Total Signatures

於「petitiononline」所舉行的簽名運動已有六千多人簽名支持Square重返任天堂陣營。

另一方面，許多支持任天堂的朋友一直都很希望Square的作品能夠再一次在任天堂的新主機上復活，對於山內溥的強硬態度自然覺得非常可惜，最近一些遊戲網站便發起簽名運動，要求任天堂讓Square重返任天堂陣營，在網站Petitiononline所舉行的簽名運動中，至今已經收集了超過六千五百多個簽名，假如你亦是任天堂和Square的支持者的話，可以到以下網站留下你的尊名呢。

網址：http://www.petitiononline.com/NSquare/petition.html

世嘉宣佈為Gamecube開發遊戲

世嘉4月19日正式宣佈，將會為任天堂的次世代主機Gamecube開發遊戲，具體正作開發中的遊戲名單將於5月舉行的E3 (Electornic Entertainment Expo) 上公佈。

《Phantasy Star Online》將移植至其他機種

雖然現時仍未知道遊戲的開發情況，但世嘉方面透露，現時負責Gameucbe遊戲開發工作的是Sonic Team以及Amusement Vision兩間世嘉子公司。前者是製作《Sonic》及《Phantasy Star Online》遊戲系列的著名製作商，而後者則以《Daytona》及《Virtual Striker》而為人所熟悉。世嘉又表示：「《Phantasy Star Online》將有可能移植到其他機種之上。」

微軟/TECMO公佈《DEAD OR ALIVE 3》為XBOX獨家遊戲

微軟及TECMO宣佈《DEAD OR ALIVE 3》將會是XBOX上的獨家遊戲，亦即遊戲不會在其他平台上推出。

Tecmo的發言人表示：「我們對於《Dead or Alive 3》有著很大的期望，藉著Xbox的強大圖像和聲效機能，《Dead or Alive 3》將能對為格鬥遊戲定立一個新標準，當玩家在E3上看到遊戲時，我肯定他們都會同意沒有任何一部主機能夠有這種高質素表現的。」



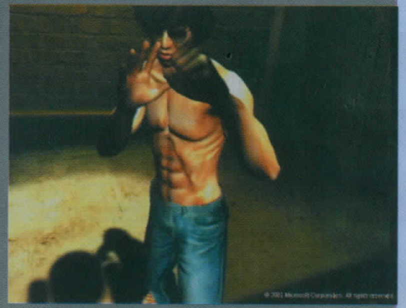
《Dead or Alive 3》遊戲畫面。

XBOX最後成品完成 內置新遊戲音響技術

負責Xbox開發用主機統籌工作，微軟的執行負責人Jeff Henshaw在一份公開報告上表示，Xbox主機最後成品的樣板主機已經完成。最後的Xbox圖像處理以及多媒體晶片 (Media Communication Processor MCP) 亦已開發完成，而軟件商最快能夠在5月舉行的E3 (Electronic Entertainment Expo) 前收到Xbox的開發主機。

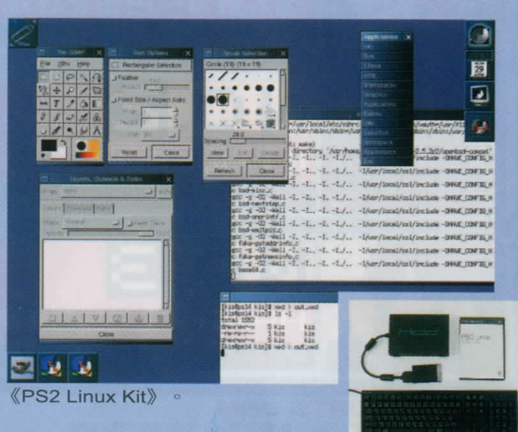
李小龍遊戲《Bruce Lee：Quest of the Dragon》

較早前舉行的東京遊戲展上由微軟以及Dream Factory所製作的Xbox 機能示範映像《Project K-X》已獲授權作為一款以李小龍作提材的遊戲作品，遊戲名稱為《Bruce Lee：Quest of the Dragon》。


較早前公佈的《Project K-X》畫面內一位造型與李小龍非常相似的角色。

Sony推出PS2用Linux平台系統

Sony宣佈將於6月推出一套PS2用Linux系統工具「PS2 Linux Kit」。套裝包括容量為40GB的PS2專用硬碟、USB鍵盤及滑鼠、VGA接駁線以及「PS2 Linux Beta Release 1」DVD軟件一套。


《PS2 Linux Kit》。

除了硬件之外，套裝內附的說明書更會公開中央處理器Emotino Engine以及圖像處理器Graphics Synthesizer等PS2硬件系統資料，懂得編輯程式的朋友可以利用所提供的標準Linux開發工具進行程式設計。

Linux作為一個平台，理論上並沒有用途上的限制，但PS2相對於一般個人電腦價格較低、機能強大、機身輕巧，用者可以利用Linux的網絡機能製作網絡遊戲，可作為網絡系統的中端機、甚至構建家庭伺服器 (Home Server)。

2002年初見盈利 與Electronic Arts爭奪世界第一發行商


《Sonic》系統與任天堂所走的路線非常相似，相信很有可能會推出Gamecube版呢。

同一個場合世嘉亦公佈了未來的發展大計，並表示本年度 (2001年3月至2002年3月) 將一共會推出118款遊戲作品，其中65款為DC遊戲。較早前世嘉已經公佈了11款Xbox遊戲、4款PS2遊戲以及3款Gameboy Advance遊戲。相信世嘉仍有許多未公佈的遊戲開發項目正在進行之中。

世嘉又表示，撤離硬件業務之後，世嘉的財政環境將會陸續改善，電視遊戲部門可望在本年度達到收支平衡，而在下一個財政年度開始更會出現五年來首次的盈利預算，隨著多平台遊戲的發展方針02/03年度的軟件銷售數字將會由1270萬套增加至2300萬套，增幅超過八成。

另外，世嘉又表示會進一步強他PC遊戲部門，現時「既然我們已經踏觸了網絡遊戲業務，我們便不能放棄它，反而應該盡早增取在這方面的經驗，希望可以成為EA的對抗勢力。」

News Bits

Sony正考慮實行PS2減價。Sony剛公佈上一個財政年度的收支報告，遊戲部門全年虧損總額達511億日元，但有分析家表示由於多款暢銷遊戲系列將於本年內推出續篇，預計本年度遊戲部們的財政環境將有明顯改善。而Sony副社長德中暉久又表示，現時正考慮PS2減價的可能性，以對抗即將推出的Xbox及Gamecube。

歐洲權威遊戲雜誌《EDGE》發表了Game Awards 2001的得獎名單，一共九個獎項全部由DC遊戲奪得。有關的得獎名單如下：

大獎

全年最佳遊戲： Phantasy Star Online
技術成就獎：Phantasy Star Online
視覺效果成就獎：Jet Set Radio
硬件創意獎：SambaDeAmigo
全年最佳開發商：Sonic Team
全年最佳發行商：SEGA

優異獎

遊戲創意獎：Dream Dorobo
技術成就獎：Metropolis Street Racer
音效成就獎：Jet Set Radio





DC遊戲 銷售榜 DREAM RANKING

DREAM RANKING



HK RANKING 香港銷售榜

排名	遊戲名稱	資料
NO.1	櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎	SEGA/AVG/7800 日圓(限定版 9800 日圓)/2001 年 3 月 22 日 本地售價：$680（限定版）
NO.2	ILLBLEED	SEGA/ETC/5800 日圓 /2001 年 3 月 29 日 本地售價：$300
NO.3	HAPPY LESSION	DATAM POLYSTAR/AVG/6800 日圓 /2001 年 4 月 26 日 本地售價：$370
NO.4	SPORTS JAM	SEGA/SPT/5800 日圓 /2001 年 4 月 12 日 本地售價：$300
NO.5	Unreal Tournament	InfoGrames/ACT/38.88 美元 /2001 年 3 月 14 日
NO.6	Spider-Man	Activision/ACT/39.99 美元 /2001 年 5 月 1 日
NO.7	LOVE HINA 2 smile again	SEGA/AVG/8800 日圓 /2001 年 3 月 29 日 本地售價：$450
NO.8	SGGG	SEGA/SRPG/5800 日圓(限定版 8800 日圓)/2001 年 3 月 29 日 本地售價：$530
NO.9	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/RPG/6800 日圓 /2000 年 12 月 21 日 本地售價：$420
NO.10	ADVANCED 大戰略 2001	SEGA/SLG/7800 日圓 /2001 年 4 月 19 日 本地售價：$388



JP RANKING 日本銷售榜

排名	遊戲名稱	資料	本週銷量	累積銷量
NO.1	櫻大戰 3~ 巴黎正在燃燒嗎	SEGA/AVG/7800 日圓(限定版 9800 日圓)/2001 年 3 月 22 日	22851	283045
NO.2	Canvas	NEC INTERCHANNEL/AVG/7200 日圓 /2001 年 4 月 5 日	20462	20462
NO.3	es	朝日電視／SEGA/AVG/6800 日圓 /2001 年 4 月 5 日	5745	5745
NO.4	ELDORADO GATE 第4卷	CAPCOM/RPG/2800 日圓 /2001 年 4 月 12 日	5467	5467
NO.5	LOVE HINA SMILE · AGAIN	SEGA/AVG/8800 日圓 /2001 年 3 月 29 日	4611	26456
NO.6	ILLBLEED	CRAZYGAMES/ETC/5800 日圓 /2001 年 3 月 29 日	3939	12845
NO.7	NBA 2K1	SEGA/SPT/5800 日圓 /2001 年 3 月 29 日	2879	10010
NO.8	FIRE PROWRESTLING D	SPIKE/SLG/6800 日圓 /2001 年 3 月 1 日	2861	49466
NO.9	櫻大戰	SEGA/AVG/4800 日圓(限定版 6800 日圓)/2000 年 5 月 25 日	2758	137730
NO.10	BIO HAZARD CODE VERONICA 完全版	CAPCOM/AVG/5800 日圓 /2001 年 3 月 22 日	2709	19941



一切結果，掌握你們手上！

現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們將會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是陳家威和石啟文，我們將會於短期內以郵寄方式個別通知有關得獎事宜。

香港讀者投票表格 DREAM RANKING

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：______ 年齡：______

身份證／護照號碼：______ 電話：______

地址：______

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：______

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：______

近來PS2的氣勢的而且確十分強勁，大部份商鋪都將生意放在PlayStation2上，有很多Dreamcast遊戲都因沒有返貨，令Dreamcast方面好像死氣沈沈，只有《櫻大戰3》才能支撐一點氣勢，所以她繼續穩守銷售榜首位也絕不難怪，可是這局面對於DC FANS的玩家，一定深感可惜，只有選擇預訂的方法才能得到自己心愛的遊戲。至於今期美國人氣榜，終於都有二款新遊戲上榜，分別是《Surf Rocket Racer》和《Ducati World Racing》。

＊美國資料來源：gamerankings.com
＊日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dreamcast Magazine」5.11/18 號



香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR

dreamranking>>



NO.1 SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎

SEGA/AVG/7800 日圓(限定版9800 日圓)/2001 年3月22日



NO.2 PHANTASY STAR ONLINE

SEGA/RPG/6800 日圓 /2000 年12月21日



NO.3 HUNDRED SWORDS

SEGA/SLG/5800 日圓 /2001 年2月8日

- **NO.4** 創造職業球會特大號 — SEGA/SLG/5800 日圓 /2000 年12月21日
- **NO.5** SGGG — SEGA/SRPG/5800 日圓 /2001 年3月29日
- **NO.6** GUILTY GEAR X — SAMMY/FIG/5800 日圓 /2000 年12月14日
- **NO.7** Unreal Tournament — InfoGrames/ACT/39.99 美元 /2001 年3月14日
- **NO.8** ILLBLEED — SEGA/ETC/5800 日圓 /2001 年3月29日
- **NO.9** LOVE HINA 2 smile again — SEGA/AVG/8800 日圓 /2001 年3月29日
- **NO.10** 西風狂詩曲 — SOFTMAX/RPG/5800 日圓 /2001 年2月22日

美國人氣榜 POPULAR USA RANKING

dreamranking>>



NO.1 Unreal Tournament

InfoGrames/ACT/39.99 美元 /2001 年3月14日



NO.2 Daytona USA 2001

Sega/RAC/34.99 美元 /2001 年3月13日



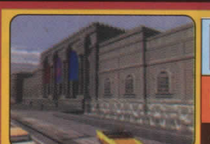
NO.3 Bangai-O

Crave Entertainment/ACT/39.99 美元 /2001 年3月22日

- **NO.4** Iron Aces — InfoGrames/SLG/38.88 美元 /2001 年2月7日
- **NO.5** NBA Hoopz — Midway/SPT/37.88 美元 /2001 年2月25日
- **NO.6** Record of Lodoss War — Crave Entertainment/RPG/39.99 美元 /2001 年3月13日
- **NO.7** Charge N Blast — InfoGrames/ACT/29.99 美元 /2001 年2月7日
- **NO.8** Kao the Kangaroo — Titus Games/ACT/39.99 美元 /2001 年2月14日
- **NO.9** Surf Rocket Racer — Crave Entertainment/RAC/39.99 美元 /2001 年2月28日
- **NO.10** Ducati World Racing — Acclaim/RAC/44.99 美元 /2001 年3月1日

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dreamranking>>



NO.1 雙週票數：57 累積票數：234

CRAZY TAXI 2

SEGA/RAC/5800 日圓 /2001 年5月31日



NO.2 雙週票數：50 累積票數：199

SONIC ADVENTURE 2

SEGA/ACT/ 價格未定 /2001 年內發售預定



NO.3 雙週票數：41 累積票數：41

Phantasy Star Online Ver.2

SEGA/RPG/4800 日圓 /2001 年5月31日

- **NO.4** 莎木 II — SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年內發售預定 雙週票數：32 累積票數：540
- **NO.5** 機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護 — CAPCOM/ACT/ 價格未定 / 發售日未定 雙週票數：5 累積票數：38

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dreamranking>>



NO.1 392 票

莎木 II

SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年內發售預定



NO.2 348 票

COMIC PARTY

AQUAPLUS/AVG/6800 日圓（限定版7800 日圓）/2001 年6月28日



NO.3 314 票

機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護

CAPCOM/ACT/ 價格未定 / 發售日未定

- **NO.4** CRAZY TAXI 2 — SEGA/RAC/5800 日圓 /2001 年5月31日 303 票
- **NO.5** Phantasy Star Online Ver.2 — SEGA/RPG/4800 日圓 /2001 年5月31日 299 票





新作短評

VIEW POINTS

CLOSE TO ～祈禱之丘



DC/ADV/KID

Konohana：True Report



AVG / SUCCESS / 2800 日圓

ADVANCED 大戰略2001



SLG／SEGA／7800 日圓

CLOSE TO ～祈禱之丘

金

《CLOSE TO》一改過往純愛的愉快氣氛，變得陰沉和負面，不過卻是新鮮的感受。可惜遊戲過份著重故事，使對白部份太長，玩家花在等候的時間相對變多，加上實際可選擇的地方並不多，變化亦很微弱，綜合起來可以用沉悶兩字來形容，加上畫工並沒有突出之處，所以只能是隻中級作品。

6

綿羊大王

與別不同的戀愛遊戲。故事主要發生在女孩子的房間，你會與她們共度時間。玩家可以調查屬於她們的每一件物品，或與她們談天。實時顯示，女孩們還會在房間內走動，你可以清楚觀察她們舉手投足。位於房間內的時候，遊戲自由度極高，令人無從入手，而故事交待時則毫無分歧，完全漠視玩家的參與，平衡度實在差。但論遊戲系統倒算新鮮，加上全語音，喜歡戀愛遊戲的玩家絕對要一試。

7

AINHO

近期戀愛遊戲開始傾巢而出，此作亦不例外，但她與同類遊戲有別具一格，玩者的目的是以幽靈身份令女友恢復以往的記憶，並非單純的只走追求女孩的路線，這一點已特此一讚。除了具備感人的故事、柔和的畫面、親切的介面外，亦加入一個名為「PART ROOM」的創新模式，令遊戲顯得更富趣味性，只可悲是女主角遊那的年齡，看其外表好像小學生呢！

8

Konohana：True Report

蹇武紀

筆者上期評《es》之時，讚的正是遊戲在「睇片」和遊戲之間取得很好的平衡，設計亦有心思；而今次的《此花》正是一個很好的反面教材。遊戲玩法非常單調，只是看故事，並偶然在幾項選項中選擇行動，只此而已，遊戲和推理元素幾乎等於零，只是硬要做成一個遊戲罷了。唯畫面包裝不錯，故事劇情亦算可以，但仍是以懂得日文為前題呢。

5

綿羊大王

獵奇探險遊戲，玩家置身學園，與學友調查殺人案。遊戲氣氛凝造極其出色，音配亦得宜，帶出遊戲的驚慄性，再加插一些諧趣劇情，兩者配搭運用，娛樂性極之豐富。還有，遊戲採用全語音，雖然不是什麼聲優陣，但效果也不錯，臨場感優秀。不過，略嫌遊戲缺乏多姿多采的分歧線，遊戲性有點兒不足。

8

J.J

雖然DC的遊戲不算多，但AVG就佔了其中的一大半，所以必須要有一些特點才有可能吸引人家買你的遊戲，此花在這方面一開始就選擇了「賤物鬥窮人」的方法，2800 日圓來到香港只不過是百多元，但以遊戲內容來說卻不會比那些5800 日圓的差太遠，因此若閒來無事想玩玩AVG的話，這遊戲會是個不錯的選擇。

6

ADVANCED 大戰略2001

小吉

以第二次世界大戰為藍本的戰略模擬遊戲，其吸引之著當然是不少的名戰役及其大量兵器啦，加上追加新的戰場及畫面表現方面有不俗的改善，的確是非常為玩者著想，可是遊戲玩法及音樂單調，令人感到不太舒服，建議有與相熟朋友一同玩本遊，互相挑戰對方所設計的地圖，這亦是個很有趣的玩法。

6

J.J

老實說，自從MD 版之後的大戰略，在下已經很少會認真的去玩，首要原因絕對是戰鬥畫面的LOAD 碟時間太長，雖然和不久前推出的上集相比，今次在畫面及系統上已經有了很大的改善（上集玩了15分鐘後已經睡著），但整個遊戲的節奏仍是太慢，本來要管理數十個部隊已經不是易事，若SEGA不好好認真想一些新的系統出來，只會令這遊戲自然淘汰……

6

金

《大戰略》系列在各部主機上已經並不是新作，相信玩法已經不用多作介紹，可惜遊戲並沒有隨時代步伐進步，每集的變化並不大，很難能夠吸引到新玩家的加入，極其量只能保持原有的一群，就像是為愛好這類六角形戰術遊戲的朋友度身訂造一樣。

7



DREAMCAST 新作時間表

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	Death Crimson OX	Ecole Software	5800 日圓	STG
17 日	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800 日圓	SPG
24 日	BOUNDY HUNTER SARA	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	NET VERSUS 圍棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 將棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 國際象棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 花札	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 麻雀	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 蘋果棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
	NET VERSUS 五子棋	ATMARK	1900 日圓	TAB
31 日	EXODUS GUILTY NEOS	Abel	6800 日圓	AVG
	CRAZY TAXI 2	SEGA	5800 日圓	RAC
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬 免許皆傳（廉價版）	NAXAT	2800 日圓	TAB
	PHANTASY STAR ONLINE VER.2	SEGA	4800 日圓	RPG

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型	
6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG	
7 日	CLEOPATRA FORTUNE	5800 日圓	PUZ		
14 日	CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800 日圓	STG	
	瑪莉與艾莉的鍊金術士 for DC	COOL KIDS	7800 日圓	RPG	
	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	3800 日圓	FIG	
21 日	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG	
	SUPER RUNABOUT	SAN FRANCISCI EDITION	CLIMAX	3800 日圓	RAC
23 日	SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT	
28 日	MAGIC: the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB	
	COMIC PARTY（普通版）	AQUA PLUS	6800 日圓	AVG	
	COMIC PARTY（限定版）	AQUA PLUS	7800 日圓	AVG	
	對戰 NET GIMIC CAPCOM VS 彩京 ALL STARS	CAPCOM	5800 日圓	TAB	
未定	火焰聖母 ~The Virgin on Megiddo~	廣美／studioline	價格未定	AVG	
	MISS ・ MOONLIGHT	NAXAT	6800 日圓	AVG	
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG	
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG	
	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800 日圓	SLG	
	井上涼子 ~ROOMMATE~	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG	
	歡迎來到Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	價格未定	SLG	
	機動戰士高達外傳 特別版（BANDAI the Best）	BANDAI	2800 日圓	STG	

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
12 日	HEAVY METAL	CAPCOM	未定	ACT
未定	CULDCEPT II	MEDIA FACTORY／大宮軟件	6800 日圓	TAB
	角子老虎機帝王 dream slot1(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC
	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800 日圓	SLG
	夢之翼 Fate of Heart	KID	6800 日圓	AVG

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
未定	KANARIA ～以歌傳情～	NEC INTERCHANNEL	未定	AVG
	角子老虎機帝王 dream slot2(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	ETC

2001 年 10 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今夏發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
CANDY STRIPE	SEGA	價格未定	AVG
ALIENFRONT	SEGA	價格未定	對戰 ACT
團團轉溫泉 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
GET BASS 2	SEGA	價格未定	SPT
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
育成賽馬 2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ
餓狼 MARK OF WOLVES	SNK	價格未定	FIG
COSMIC SMASH	SEGA	價格未定	SPG

今秋發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
VICTORY GOAL 2001（暫名）	SEGA	價格未定	SPT

2001 年內發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
同窗會 AGAIN	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
戀愛麻雀 MELTY SCHOOL(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER 2	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
「NHL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
「NFL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
「NBA 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
莎木 2	SEGA	價格未定	FREE
打比馬主俱樂部 ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
ToeJam & Earl2	SEGA	價格未定	SLG
POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPG
Floigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
Project Propeller Online（暫名）	SEGA	價格未定	STG
創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
「WORLD SERIES BASEBALL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT
ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
AIR	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
機動戰士高達 聯邦 vs. 自護	BANDAI	價格未定	ACT
SD 飛龍之拳列傳EX（暫名）	CULTURE BRAIN	4800 日圓	FIG
飛龍之拳列傳（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
MEMORY'S OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
K-Project（暫名）	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
新 SPACE CHANNEL 5（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC

美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
15 日	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	AM2 of CRI	Sega of America	RAC
	Confidential Mission	Confidential Mission	HitMaker	Sega of America	STG
	Dragonriders Chronicles of Pern	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	ACT
	Worms World Party	日本未發表	Team17	Hasbro	ETC
	Crazy Taxi 2	Crazy Taxi 2	HitMaker	Sega of America	ACT
	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	STG
	Soldier of Fortune	日本未發表	—	Crave	ACT
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPG
15 日	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	PUZ
	Commandos2	日本未發表	—	Eidos	SLG
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
25 日	Dark Angel	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
15 日	Mountain Dew Ultimate Sky Surfer	日本未發表	—	Crave	SPG

2001 年 9 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
3 日	Heroes of Might and Magic III	日本未發表	3DO	Ubi Soft	SLG
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT
25 日	Armada II	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年春	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
2001 年夏	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG

REVIEW VCD

GAMEPLAYERS X
TOKYO GAME SHOW 2001 SPRING
REVIEW VCD PART.2

Text:J.J
jjwong@gameplayers.com.hk

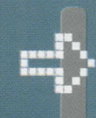
上期推出了首張由我們雜誌自行製作的VCD後，收到不少大家的回應，在下亦有看過一些新聞組上的評價，真的十分多謝大家的支持。

這次的PART.2主要是由所有PS或PS2以外的新作遊戲畫面作為重心，當日大家最關心的，相信也會是XBOX現時開發中的遊戲畫面吧，因此我們除了會輯錄一段當日BILL GATE先生在TGS的演講內容外，亦有一段MICROSOFT提供給電視台的XBOX遊戲畫面片段，再加上整段DOA3的宣傳片段，一定可以令大家對XBOX的實力有充份的了解。

XBOX之後，緊接而來的是大量GBA遊戲畫面，由於會場中任天堂使用了一種近似當日「SUPER GAMEBOY」的接駁器來輸出畫面，因此大家不用擔心看不清楚，而在接下來的CAPCOM攤位片段中，我們還加插了一段CAPCOM VS SNK比賽的精華片段（四強戰至總決賽），大家可看看日本高手的高水準表現。

最後，我們還拍攝了一些會場內的COSPLAY盛況，還有散場前各廠商宣傳女郎歡送大家離開的片段，希望大家會繼續支持我們，繼續給我們寶貴的意見。

VCD內容概要



- XBOX攤位情況、BILL GATE演講片段、XBOX開發中遊戲片段
- GBA攤位情況、GBA新作畫面
- CAPCOM攤位情況、CAPCOM VS SNK PRO比賽片段
- 會場內COSPLAY情況、ENDING



Newtype Century......

由《GAMEPLAYERS X》及《金星遊戲機中心》聯合主辦

機動戰士高達 聯邦VS自護

全港大賽

日期：5月20日8:00pm~（第一回初賽）
6月3日8:00pm~（第二回初賽＋決賽）

比賽地點：金星遊戲機中心／九龍尖沙咀加拿芬道20號加拿芬廣場地下

賽制：比賽以淘汰賽方式進行，每支參賽隊伍必須由2人組成，比賽時將以抽籤方式決定雙方使用之兵種及場地

報名辦法：參加者需要先填妥以下表格，親身交往尖沙咀「金星遊戲機中心」或寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓GAMEPLAYERS X（參加機動戰士高達 聯邦vs自護 全港大賽）」進行登記，最先登記之32隊將被安排參加其中一日之初賽，參加者亦可將表格上所需之資料e-mail至gundam2on2@gameplayers.com.hk

獎品：冠軍可獲$1000購物禮券、獎狀一張
亞軍可獲$500購物禮券、獎狀一張
所有參賽者均可獲紀念品一份

*因香港遊戲機中心法例所限，參賽者必須年滿16歲

參加表格

隊伍名稱：__________

參加者1
姓名：__________
年齡：__________
身份證號碼：__________
聯絡電話：__________

參加者2
姓名：__________
年齡：__________
身份證號碼：__________
聯絡電話：__________

特集：XBOX VS. GAMECUBE

次世代主機優劣正反論

十多位業界人士的獨到見解 讓你徹底了解次世代主機最新形勢的三十證言

TEXT：寒武紀

2001年遊戲界最受注目的當然是隨著Xbox和Gamecube推出之後所掀起的次世代遊戲主機之戰，其中所牽涉的範圍更因為微軟的參入而漫延到遊戲界之外。對於哪一部主機能夠最後勝出，不同人自然有不同的見解，在今次的特集裡，我們集合了十多位業界人士對Xbox和Gamecube兩部次世代主機一些具代表性的見解，透過了解正反兩方面的意見，你也可以選擇自己心目中的次世代主機。

MICROSOFT XBOX



生產商：MICROSOFT
發售日期：2001年秋
售價：未定 (約 $250 - $299美元)

優勢 Strengths

機能最強論

證言一

「Xbox作為最後一部推出的次世代遊戲主機，其機能最強是可以預計的。但除此之外，Xbox內置的Ethernet接口以及8GB硬碟，對於電視遊戲主機而言都是富突破性和革命性意義的，尤其是其硬碟裝置，雖然很多人仍未知道它對於遊戲主機而言所代表的意義和用途，但這正代表Xbox所具有的潛力。」

—— 板垣伴信 (Dead of Alive 3製作人)



板垣伴信

反論

「我並不太關心微軟所公佈有關Xbox機能的資料，所謂的多邊形處理速度對任何玩家而言都並不重要，我們談的是實實在在所推出遊戲的趣味性、受歡迎程度，主機機能的作用最多也只不過是次要的，所以問題最後仍然是，微軟是否有能力製作出真正適合玩家口味的遊戲作品，在這方面，微軟比Sony和任天堂都要弱。而且在機能方面，我不相信Xbox和PS2、甚至Gamecube會有太大的分別。」

—— 佐藤俊二 (大和証券分析員)

PC親和論

證言二

「Xbox與PC有很大的相似性，對於我們來說，在Xbox上開發遊戲是輕而易舉的事，所需的開發工具器材亦非常便宜，所以我認為許多軟件商都會樂意為Xbox開發遊戲。餘下的問題只是，到Xbox推出之時，究竟PS2的市場佔有率達到哪一個程度，亦即Xbox是否仍然有足夠的生存空間。」

—— 襟川惠子 (KOEI代表取締役社長)



KOEI代表取締役社長襟川惠子。

證言三

「Xbox是基於Windows系統開發的主機平台，所以我們以往一直源用的開發器材在Xbox上仍然通用，這樣的話，我們根本無須特意再去投資太多的資源便可以投入Xbox遊戲開發的工作。這是與所有現時的次世代主機最不相同的地方。亦是Xbox其中一個最大的優點。」

—— 中村光一 (Chunsoft代表取締役)

證言四

「我們過去十年一直有參與PC以及電視遊戲主機遊戲的開發工作，Xbox是我們接觸過所有主機之中最為容易使用的一部主機。而且，在PC上開發遊戲的時候，我們不得不考慮三年前舊型號PC的機能問題，但在Xbox上則沒有了這樣的限制，我們可以盡情地將Xbox的機能發揮至極至。」

—— Stephen Clarke-Willson (Adrenium Games執行開發部總管)

證言五

「至今為止推出過的遊戲主機都是採用生廠商自行開發的硬件規格和架構，所以開發人員在製作遊戲引擎的時候便需要一段長時間去熟習主機的運作方法，但由於Xbox採用了Intel和Nvidia等源用PC架構的硬件裝置，在開發工作上我們感到非常輕鬆。」

—— Bungie Software



Bungie Software所製作的《Halo》是由PC移植至Xbox上開發的遊戲作品。

證言六

「Xbox較佳的開發環境是一個很大的優勢，我們可以看到現時公開的Xbox遊戲畫面圖像，已經較PS2初期推出的第一批遊戲作品有更高的質素。」

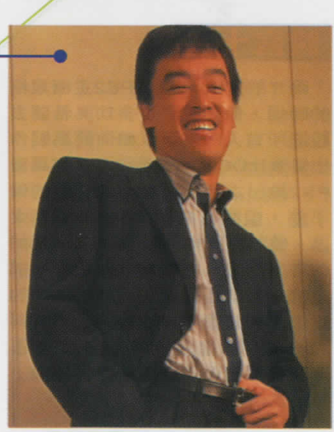
—— 佐藤俊二 (大和証券分析員)

反論

「雖然Xbox是一部極容易開發的遊戲主機，但很可惜它注定不能完全發揮這方面的長處，原因是Xbox比PS2遲了足足一年半的時間才推出市面。假如Xbox和PS2同期推出的話，Xbox簡易的開發環境與往往需要花費大量開發資源的PS2主機相比之下，Xbox將有可能擊敗PS2。但事隔已一年半之多，現時許多較大型的PS2遊戲開發商已經自行開發了屬於自己的PS2開發環境，最為困難的初期開發階段亦已經差不多完結，這樣Xbox的吸引力便變自然變得薄弱。

當然，對於一些無力自行開發Library的中小型廠商，又或者是一直以開發PC遊戲為主，而缺乏開發遊戲主機經驗的廠商而言，Xbox仍然是有其吸引力的。」

—— 後藤弘茂 (IT業界分析家)



Chunsoft代表取締役中村光一。

美國不敗論

證言七

「不管微軟在日本的形勢如何惡劣，Xbox都不會完全地失敗，因為微軟必定能夠守著其最後防線——美國。微軟作為一間美國公司，在歐美地區所面對的文化障礙自然不會像日本或亞洲地區般大，亦不會令消費者產生太大的抗拒。另一方面，歐美市場裡PC遊戲和電視遊戲之間的界線一向較為模糊，即使在Xbox上所推出的遊戲較接近電腦遊戲，亦不會造成太大問題。而且美國市場龐大，足以讓微軟賺取足夠的利潤。」

—— 佐藤俊二 (大和証券分析員)

財鴻勢大論

證言八

「微軟是全球最富有的公司，假如他不介意的話，他大可以用超低價傾銷Xbox主機，並將Xbox主機的數目推高至他喜歡的數量。我想說的是，假如微軟真的認為電視遊戲市場是如此重要，他的財富將可助其將整個市場買下來。」

—— 佐藤俊二 (大和証券分析員)

弱點 Weaknesses

「PC-BOX」論

證言九

「不單只Xbox主機內的硬件裝置採用了與PC相同的配置，而且大部份Xbox的遊戲開發商都是主力PC遊戲業務的，但我相信PC遊戲與電視遊戲是有其分別的，我不知道日本的遊戲玩家是否會有興趣用一部電視遊戲機去玩PC遊戲。」

—— 本田圭司 (Enix最高執行負責人)



Enix最高執行負責人本田圭司。

反論

「即使Xbox真的只是一部PC-BOX，也不足以斷定它是一部不優秀的主機，因為至今為止所有的遊戲主機都是採用獨自規格的硬件配備，開發者製作遊戲時往往需要花費許多的資源去熟習一部新主機。而且，由於在遊戲主機開發遊戲無須像PC遊戲般顧慮玩家硬件機能的差別，在開發上將會更為容易，這種種因素對遊戲商而言都是很有吸引力的。」

—— 後藤弘茂 (IT業界分析家)



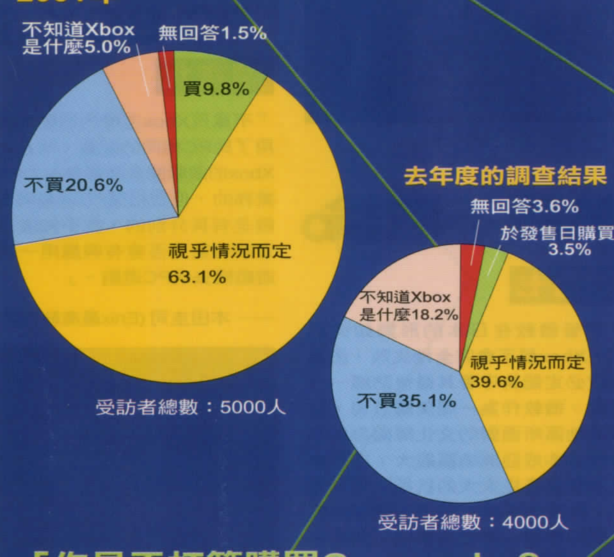
參考資料

六成參加東京遊戲展人士會考慮購買XBOX

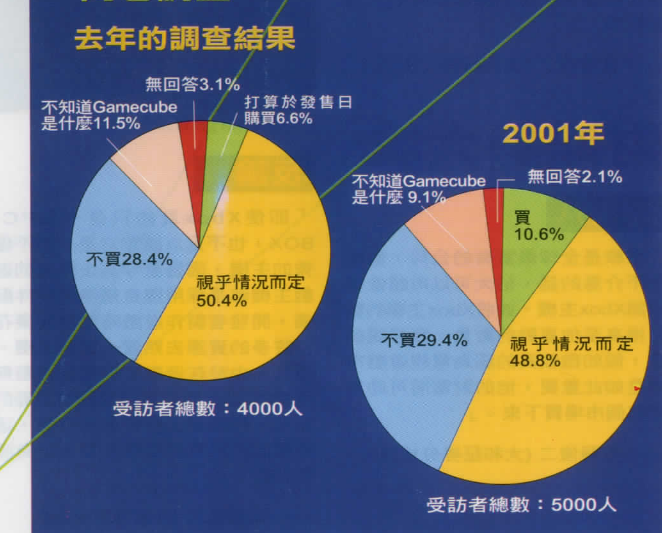
雖然一直有人認為Xbox與PC的相似性會令Xbox的受歡迎程度大打折扣，但最近日本方面在「日本東京戲展2001春」舉行期間進行了一項問卷調查，調查訪問了5000名入場人士並問及他們是否有購買Xbox或Gamecube 的打算。結果發現，相對於回答「不買」(20.6%)及「買」(9.8%) 的受訪者數目而言，選擇「視乎情況而定」才決定是否購買Xbox的人數佔了總受訪者人數的六成之多。

結果反映了消費者並沒有對Xbox主機產生很大的先天性反感，只是最終仍需要示乎Xbox的售價以及所推出的遊戲作品等因素才會決定是否購買Xbox。調查比率的分佈情況與Gamecube非常相似。所以今後Xbox及Gameucube的遊戲開發情況將決定兩部主機的成敗。

「你是否打算購買Xbox?」問卷調查



「你是否打算購買Gamecube?」問卷調查



主機設計無新意

證言十

「在我的印像中，Xbox特別突出的特徵是比較少的，假如單從主機的性能而言更可以說幾乎與PS2完全一樣。但無論如何，由於Xbox與DC一樣採用了Windows系統，Xbox在機能上就像DC的後繼主機一樣，所以對於世嘉而言它是一部非常容易開發的遊戲主機。」

—香山哲 (世嘉共同最高執行負責人)



世嘉共同最高執行負責人香山哲

證言十一

「我看不到Xbox有太多原創的東西，現時所公開的遊戲畫面也都是我們已經熟悉的遊戲概念，只是在畫面上較佳而已。但任天堂則不同，任天堂本身正是原創遊戲的像徵。」

—— Rick Sampson (業界評論員)

證言十二

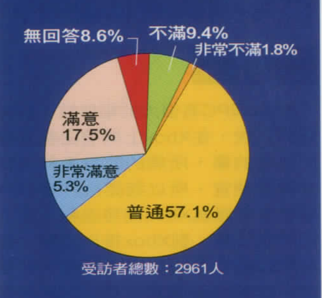
「兩年前當Sony宣佈PS2主機規格的時候，他們花了許多功夫希望去說服所有人PS2可以如何輕易製作出質素比DC高的遊戲作品，結果當PS2推出之時，所推出的遊戲的確不差，但說真的與DC並不相差太遠。微軟亦同樣不斷強調Xbox是如何容易開發、機能如何強勁的一部主機，但奇怪的是，現時所公開的遊戲示範畫面中並沒有讓我們覺得Xbox如何遠遠拋離PS2。我們是否應該仍然相信什麼「革命性技術」等的宣傳口號?」

—— Matt Pusateri (業界評論員)

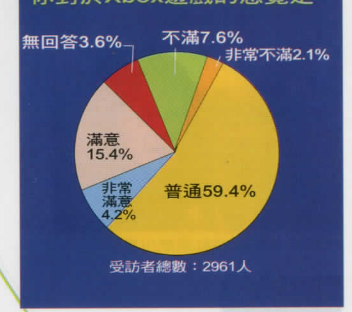
參考資料

在上文提及的同一項問卷調查中，另一個向受訪者提出的問題是「你實際看過Xbox後有什麼感覺?」結果有超過半數人表示只屬「普通」，只有不足兩成人表示「滿意」。詳細的結果如下：

你對於Xbox主機的感覺是



你對於Xbox遊戲的感覺是



一步登天論

證言十三

「微軟基本上可以說完全沒有製造硬件的經驗，更不要說像Xbox這樣大規模的硬件計劃，單單將所有最高級的主機配件——尖端晶片技術、DVD碟盤、硬碟集合在一起，並不能補救微軟在這方面的缺憾。」

—— Ben Keen (市場調查公司Screen Digest分析員)

證言十四

「Xbox在美國可能會很暢銷，但遊戲主機始終是微軟一個新發展的業務，在這方面是我是頗為擔心的。」

—— 淺田安彥 (Namco常務取締役)



證言十五

「微軟的確為整個遊戲界帶來一陣熱鬧和興盛的氣氛，但他們並沒有可以依賴的20年電視遊戲製作經驗，要知道，我們談的是多年來一直被Mario或Zelda等遊戲系列所吸引的一眾遊戲玩家呢。」

—— Rick Sampson (業界評論員)

證言十六

「微軟就像二次大戰期間盟軍反攻法國的時候一樣，除非他能夠完美地成功率令海、陸、空三軍以及每一支部隊在同一秒鐘低達目的地並展開攻勢，否則的話便必定會慘敗，這是一項有巨大風險的任務，同時潛在的回報亦非常龐大。」

—— Richard Doherty (市場調查公司Envisioneering分析員)

反論

「微軟作為一名新手亦有其優勢，正如沒有人相信Sony能夠打敗一直由Sega和任天堂所主導的遊戲市場一樣。」

—— Nick Gibson (市場調查及投資公司Durlacher分析員)

NINTENDO GAMECUBE



生產商：任天堂
發售日期：9月14日
售價：未定

優勢 Strengths





另外，根據我們的資料顯示，任天堂是眾多電視遊戲品牌中知名度最高的一間公司，我認為任天堂仍然很有機會能夠保持主流電視遊戲公司的地位。」

—— Schelley Olhava (市場調查公司IDC分析員)

參考資料

2000年度十大暢銷遊戲軟件商

名次	廠商名稱	總軟件銷售數字／萬套
1	任天堂	840.9
2	KONAMI	624.3
3	ENIX	443.8
4	SQUARE	434.1
5	NAMCO	217.9
6	CAPCOM	215.2
7	BANDAI	205.1
8	SCE	158.0
9	世嘉	122.2
10	KOEI	95.3

宮本茂

《Mario》及《Zelda》等遊戲系列創作人宮本茂可以說是任天堂的靈魂人物。

最強軟件商

證言十七

「雖然現時仍未清楚其他第三廠商為Gamecube開發遊戲的反應和詳細情形，但無論怎樣，任天堂自己以及其他數間支持任天堂的獨家遊戲開發商已足以組成最有號召力的軟件商陣營。其實，任天堂的最大財富正是《Mario》及《Zelda》等遊戲系列創作人宮本茂，任天堂沒有宮本茂及他所領導的開發隊伍的話就根本不能夠存在。」

—— 佐藤俊二 (大和証券分析員)

證言十八

「任天堂的遊戲開發部們可以說是無敵的。當然，Square的FF系列和Enix的DQ系列仍然是史上最暢銷的遊戲作品，但沒有一間軟件商可以像任天堂般推出如此多款同樣暢銷的遊戲作品，例如Mario、Zelda、Pokemon、DonkeyKong全部都是過百萬的暢銷作品。

無盡的遊戲創意

證言十九

「許多人都過份執著於N64被PS打敗這一件事實，卻忘記了任天堂一直以來所開發的主機和所創作的遊戲，很大程度塑造了現時整個遊戲世界，這班幕後人員的創作能力到了今天仍未有減弱的跡象，假如我們都相信創作才是成功的關鍵的話，任天堂是不會失敗的，我們只會繼續期待他的新主機能夠繼續推出，並為遊戲界帶來新的衝擊。」

—— 佐藤俊二 (大和証券分析員)



任天堂所設計的遊戲主機手掣正好體現了任天堂的創作能力。

證言二十

「任天堂過去對第三廠商較為苛刻的經營手法對於部份人而言可能不會認同，但我們仍然需要承認，任天堂一直是整個遊戲界創意的源頭，由任天堂到超任到N64以至Gamecube，每一個主機系統都必定會有新的意念帶給我們。」

—— 後藤弘茂 (IT業界分析家)

證言二十一

「任天堂不會因為希望有一部新主機而去開發新主機，這不是他們的動機，他們的目標是希望不斷為玩家帶來新的遊戲體驗，他們的主機亦是以這些遊戲本身作為設計的基礎。當我們看到Gamecube推出的時候，我相信它能為我們帶來新的驚喜。」

—— 香山哲 (世嘉共同最高執行負責人)

低價格策略

證言二十二

「我認為任天堂正致力將Gamecube設定為一部低價格主機，這將會是Gamecube一個很大的優勢。PS2走的多功能路線本身並沒有問題，但較高的售價在面對低價格主機的競爭時肯定會出現問題。」

—— David Cole (市場調查公司DFC Intelligence總裁)

「我不認為有人會知道誰會在這場競賽中勝出，但任天堂刻意將Gamecube設計為一部低成本、純遊戲的主機平台，肯定能夠為任天堂創造出屬於他自己的空間。」

—— Chris Charla (Digital Eclipse生產經理)

自給自足論

證言二十三

「市場佔有率與賺錢是兩碼子的事，你可以看到即使Sony主導了現時整個遊戲市場，但由於同時伴隨著的龐大投資，去年Sony遊戲部們亦告虧損。你同樣可以看到N64被認為是失敗主機，遊戲數目亦小得可憐，但任天堂單憑自己開發部們所開發的遊戲便已足以從N64主機上賺取利潤。

所以，任天堂和Sony以及微軟的經營模式有很大的不同，後兩者在主機開發及銷售上投入了巨額投資，然後依賴第三廠商的遊戲銷售賺取利潤。任天堂則竭力降低主機的成本，我更曾經聽聞過Gamecube主機生廠成本之低，使任天堂可以在無需虧蝕的情況下以低價出售Gamecube。如果是這樣的話，任天堂大可以單憑在Gamecube上推出自己的著名作品系列，便足以形成一個有利可圖的經營模式了。」

—— 佐藤俊二 (大和証券分析員)

完全獨佔的生存空間

證言二十四

「任天堂主機的最強點是它能夠緊捉著年輕消費者的心，對於我們一直以較高年齡層為主的遊戲公司而言，這是擴展我們產品市場的一個可能方法。但我們仍然需要觀察任天堂的態度，其他廠商對於Gamecube的態度，以及任天堂是否有意擴展Gamecube主機目標消費者年齡範圍等。」

—— 襟川惠子 (KOEI代表取締役社長)

證言二十五

「我認為任天堂擁有一個與Sony和微軟完全不同的市場，任天堂吸引的是較年輕的遊戲玩家，所以任天堂不會被PS2或Xbox擊敗。無論在哪一個地區，任天堂都能得到這班年輕玩家的支持。」

—— 本田圭司

證言二十六

「任天堂並非打算與微軟或Sony進行競爭，你甚至可以說任天堂正在創造一個完全屬於自己的遊戲工業。任公司，這間公司專營生產在電視上使用、互動性極高的玩具。他幾乎不是一間遊戲公司，一切的市場策略、產品設計等都與Sony和微軟大相抗延。」

—— Chris Charla (Digital Eclipse生產經理)

雙平台戰略論

證言二十七

「任天堂是唯一一間能夠同時擁有電視遊戲機以及手提遊戲機兩種平台的遊戲廠商，這是其他主機生廠商所不能比較的，透過手提遊戲機與家庭電視遊戲機的連動，將能為任天堂開創一條新的發展方向，這亦是任天堂策略上的一個優勢。」

—— David Cole (市場調查公司DFC Intelligence總裁)

弱點 Weaknesses

缺乏第三廠商支持

證言二十八

「任天堂和世嘉都面對相同的困境，就是他們都缺乏足夠的第三廠商支持。沒錯，任天堂所製作的遊戲的確非常出色，但這還是不足夠的，不管宮本茂先生所製作的遊戲如何優秀，也敵不過Sony堅固的第三廠商陣營所提供的多元化遊戲作品。」

—— 灘俊宏 (Banpresto董事)



Banpresto董事灘俊宏。

證言二十九

「我亦相信任天堂所製作的遊戲會在Gamecube上有很突出的表現，但我不相信第三廠商會貿然改變他們既有的發展方針為任天堂開發遊戲，他們都給任天堂所收取的版權費嚇跑了。他們知道他們在Xbox或PS2上會有更大的利潤。」

—— Rick Sampson (業界評論員)

反論

「任天堂N64之所以如此缺乏廠商的支持，大體而言有三個原因：(1)



Gamecube+Gameboy Advance能否造就Gamecube的成功？



ROM媒體成本及售價較高、容量細；(2) N64主機開發環境過於複雜；(3) 任天堂收取較昂貴的版權費用。但這些問題到了Gamecube很大程度已經得到解決。Gamecube所採用的小型DVD成本只是略高於標準DVD，但面積較小，而且Gamecube主機的設計是以將開發工序簡單化作為前題的，再加上Gamecube售價較低，普及程度可能比PS2和Xbox都要高，只要建立一定的主機數目，廠商沒有理由不選擇Gamecube的。」

—— 佐藤俊二 (大和証券分析員)

機能不足論

證言三十

「雖然任天堂方面並未發表Gamecube的售價，但一般估計Gamecube的售價會低於Xbox及PS2約三分一甚至更多，而且GC的外形並非走像Xbox或PS2的High-Tech路線，再加上任天堂並沒有像微軟或Sony般大肆宣傳其主機的機能如何強大，這很容易令人認為Gamecube的機能將會是三者中最差的。

而且，任天堂的主機銷售對像主要集中在較年輕的消費者，所以Gamecube根本不會對Xbox或PS2構成任何威脅。」

反論

「至今為止我所看到的，Gamecube確實已經達到水準和非常容易使用，所以你看到的第一批Gamecube遊戲必定會較第一批PS2遊戲水準更高。」

—— Chris Charla (Digital Eclipse生產經理)

反論

「Gamecube、Xbox、PS2在技術上而言是頗為相似的，不同的只是在於他們所製作的遊戲的質素，所以任天堂可能是三間廠商中擁有最多客戶的廠商。」

—— 中川力也 (世嘉分社WOW社長)

反論

「許多人甚至可能包括Sony及微軟在內，都將任天堂視為兒童玩具生廠商，這是很危險的。因為，我們亦可以看到N64的Goldeneye/Perfect Dark/Conker/Zelda等遊戲正將任天堂的客人層面擴寬，再加上GC的售價將會大幅低於Xbox或PS2，這兩個原因足以擴大GC的潛在市場，亦是GC不會失敗的保證，」

—— David Cole (市場調查公司DFC Intelligence分析員)

欠缺最重要的遊戲類目——RPG

證言三十一

「遊戲不足除了是N64的主要失敗原因之外，失去了Square及Enix等廠商為任天堂推出RPG遊戲亦是一個非常重要的因素，任天堂對於製作RPG並不在行，他必須依賴第三廠商的幫助，而任天堂能否重新建立與其他廠商的關係成為Gamecube成敗的關鍵。」

—— David Cole (市場調查公司DFC Intelligence分析員)





《Final Fantasy》系列以及《Dragon Quest》系列是日本史上最暢銷的遊戲作品。

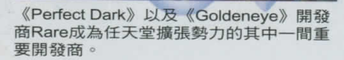


總結

2001年對於遊戲界而言將會是一個激盪的一年，假如我們排除主機與主機之間的敵對關係，其實最理想的情形是各部主機都能夠找到屬於自己的生存空間，事實上，就我們現時所見，各部主機確實都擁有自己的強項和弱點，期望它們在競爭之同時能夠為遊戲界帶來更多新動力。







《Perfect Dark》以及《Goldeneye》開發商Rare成為任天堂擴張勢力的其中一間重要開發商。











簡介

《KONAHANA：True Report》是一個以選項形式進行的互動小說遊戲。故事背景發生在一間名為「此花學園」的中學之內。校園內發生了一連串兇殺案，奇怪的是，每一個死者屍體旁邊都放有一張寫有「0」字的紙卡，事件令人聯想到一個有關死神的傳說。



當你被死神選中之後，你便會陸續收到一張一張代表了死亡倒數的紙卡，由「3」起一直倒數至「0」的時候，正是死神取你性命之日。究竟連串的殺人事年是印證了這個傳說的真實性，還是別有內情?

GAME DC PLAYERS GAME DATA

開發商	SUCCESS
遊戲類型	ADV
售價	2,800 日圓
發售日	發售中 (4月26日)

全部15種ENDINGS

遊戲進行的時候，你需要在關鍵的時刻在選項清單中選擇你認為正確的行動，你的選擇將會令故事發展產生微妙的變化。遊戲一共有15種不同的結局 (結局12為Good Ending；結局11 為Normal Ending；其他為Bad Ending)，假如要看到Good Ending的話，便必需能夠保持選擇「正確」的行動選項。

當你完成一個結局時，你可以將資料保存在記憶卡上，並能在主選擇畫面的「Extra」模式中的「Album」選項重溫故事內容。

Good Ending 遊戲流程



故事的第一幕講述此花學園地理科教師兼游泳部顧問山內健三被發現陳屍在一棵樹下。屍體旁邊放著一張寫有數字「0」的卡紙。



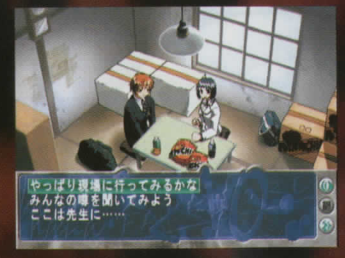
桃井惠意外看到橘美亞子換衣服時的情形，美亞子威脅若果惠不答應一起調查殺人事件的話，便會將事情公告天下，惠在不願不願還需願的情況下，與美亞子展開了調查工作。

※ 僕はチカンじゃない (我不是色情狂呀!)



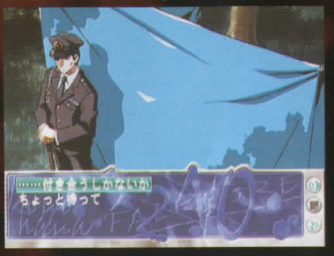
美亞子講述有關「死神傳說」的故事後，她便問惠有沒有什麼疑問。

※ 特にない (沒有什麼了。)



美亞子希望惠提意怎樣開始著手調查工作。

※ やっぱり現場に行てみるかな (不如去事發現場看一看吧。)



到達現場後才發現兇案現場已被警察封鎖，但美亞子毫不避諱地走到警察前面詢問事件的詳情。

※……付き合うしかないか (只有跟著去吧。)



守衛自然不會向兩個小鬼透露任何資料，更立即將他們趕離現場。美亞子問惠下一步應該怎樣做。

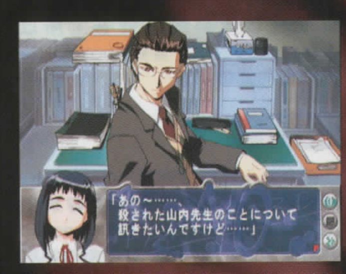
※ここは先生に・・・(向這裡的老師查問一下吧。)



美亞子又要求選擇查問哪一位老師。

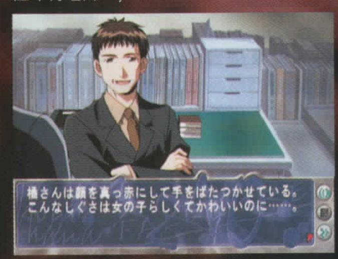
※ 山內と同じ學科の教師 (去問一問與山內老師教授同一學科的老師吧。)

日本史教師菱池：「你們不要再調查下去了，這對你們沒有好處，這是我給你們的忠告。」被警告之後，美亞子又問下一步現該怎樣做。



※ここは先生に・・・(向這裡的老師查問一下吧。)

※ 一番手前にいる若い教師 (最前面的那位年青老師。)



數學科老師瀧先生：「我也不太清楚事情的真相呢，山內是一個不錯的老師，沒有理由會被人殺害的。他在游泳部的工作非常盡責。」

第二日，美亞子一大清早便吵醒惠，希望一起到游泳部調查。到達體育館後，美亞子提意去泳池看看。

※ いや、早く部室に行った方がいいよ (不了，還是快些到游泳部去較好。)

到達游泳部門外的時候，聽到女



子手論的聲音，惠和美亞子兩人打開門，看見五位游泳部的部員。

※ 新聞部なんですけど (我們是新聞部的人。)



游泳部的同學似乎不太歡迎美亞子和惠兩人，正當其中一位女生（藤崎雙葉）想說話之際，坐在中間的赤髮女生（岸本實穗）立即喝著她，似乎有什麼隱瞞著似的。沒有辦法之際惠和美亞子去到圖書館，美亞子拜託惠幫手抄筆記。

※ 英語のノートをとる (拿取英文筆記。)



突然，剛才游泳部內其中一位女部員藤崎雙葉在圖書館出現：「請幫助我! 我已經再不能忍受下去了。」話未說完，幾位拿著書本的學生亦走了進來，藤崎似乎覺得不太方便，於是相約惠和美亞子在校園的中庭傾談。美亞子問惠是否赴約。

※ やっぱり待ち合わせ場所に行こう (還是去約好的地方吧!)

在公園裡，藤崎透露了原來游泳部的幾位學生曾向山內老師施行過「死神之咒」。他們將寫有「4」字的卡紙放在山內的辦公室的桌子上，作為邀請死神的手段。藤崎解釋這樣做原本是打算報復山內在一次「事件」中傷害了一位部員，但沒有想到山內真的會被死神殺死。更可怕的是，第二天，有份落咒的五位游泳部同學竟然收到寫有「3」字的死亡倒數卡紙，難度這是落咒的報應?「我不想這樣死去，請幫助我。」藤崎激動的嚷著。





同一晚，當美亞子和惠返回新聞部的時候，驚覺他們亦收到寫有「3」字的死亡倒數卡紙。



雖然惹來殺身之禍，但兩人認為這樣反而令他們有機會接觸兇手，而且，這是在他們接觸過游泳部的學員之後收到的死亡恐嚇，兇手很可能......

※ 水泳部の中にいるよ (就在游泳部之內)

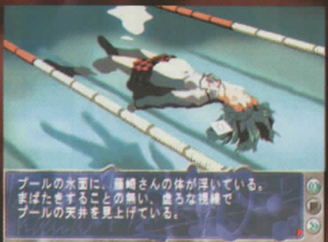
第二天，美亞子照例問惠應該到哪裡調查。

※ 校内に聞き　に行く (去校舍內調查吧。)

在教學大樓內，應該怎樣做呢?

※ 教室に誰かいるかもしれない (課室內可能會有人呢)





正打算進入課室之時，惠不小心撞倒了一位少女，她是游泳部部員石井伊都子的同學，從她口中得知，最近石井行動有些古怪，以往一直熱心游泳部活動的她在發生了「那件事」之後便幾乎沒有參加訓練。當晚，石井在體育館的泳池內遭殺害。美亞子認為事件的關鍵在於昨日石井的同學所說的「那件事」。

※ そうだね (是呢。)

美亞子認為應該設法調關於「那件事」的真相。

※ どうやって聞き出 そうか? (怎樣才可以查出事件真相呢?)



惠決定先去問問石井本人。但當提到那次發生的事時石井顯得非常傷心，亦不願說出究竟發生了麼事，惠和美亞子因為不忍再強迫她於是放棄了繼續追問。兩人於是再問游泳部的另一位部員——淺間ひとみ。

※ 待ってました (久等了。)

※ 石井伊都子

※ 淺間ひとみ



從淺間ひとみ口中得知，石井其實是在一次特訓營中被山內老師所侵犯，當其他部員知道事情之後，亦替石井感到不平，於是便起了向山內起「死神之咒」的念頭。

z和美亞子知道真相之後決定再一次到圖書館找石井。

※ わかったよ (明白了)



傾談之間，岸本突然內到圖書館，岸本看到惠和美亞子與石井談話，非常腦怒，更強行將石井帶走。惠和美亞子只好返回宿舍，發覺死亡倒數已經到了「1」了。惠膽心美亞子獨個兒回宿舍會有危險......

※ これからは離れない方がいいかもしれない (我們還是不要分開較好。)



當晚惠起床上先手間的時候，被人從後以鐵支襲擊，危急之際......

※ ここで何とかしないと今度は橘さんが！(我現在不想辦法的話下一次被襲擊的便是美亞子了。)



惠雖然希望還擊兇徒，但被重擊後的他幾乎已沒有還手能力，漸漸失去意識。

醒來時，發覺面前的正是美亞子，原來美亞子剛好亦因為上先手間而在附近經過，兇手發覺被人發現後拔足就跑，美亞子救了惠一命。

美亞子看到惠差點喪命的樣子，非常激動，並要求放棄調查行動。

※ 勝手だよ (你自己決定吧。)

看見一直充滿鬥心的美亞子打算放棄調查行動，惠感到很驚訝。

「這不像你呢。」惠說。

「那你心目中的我是怎樣的一個人呢?」美亞子返問。

※ 真面目......かな (我想是......做事認真吧)

突然橘的手提電話響起。「果然是尚人......」美亞子自言。

※ 尚人さんって誰？(尚人是誰?)



惠似乎有點在意那個叫尚人的人，更驚覺其實自己對美亞子認識不深。當晚兩人談了許多往事，不知不覺間已是第二天的早晨，正當兩人打算吃早餐的時候，在走廊上看到游泳部的長山晶子，長山一臉驚惶的面容。岸本、淺間紛紛趕到，原來石井反鎖了自己在房間之內。

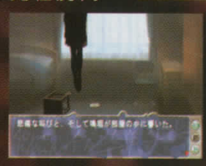
長山：「原來石井就是兇手.....是石井剛才在電郵中對我說的。」

久久亦未能打開房門的淺間大叫：「快些去拿後備鎖匙個來吧!」

※ 橘さん! (美亞子!)

可惜為時已晚，當眾人打開房間的時候，石井已經吊死在房內。





只留下一封石井親筆的遺書。

事情似乎已經過去，但美亞子始絡不相信石井是自殺而死的。突然，惠想起石井的右手是受了傷的，兩人於是前往石井的房間，看到石井死前的筆跡，字確實是寫得東歪西倒的，但當日所發現的遺書雖然是石井的筆跡，但卻非常整齊。兩人肯定遺書並不是石井的真筆，兇手另有其人。



※ 淺間ひとみ





ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵

ルカの旅立ち イルの冒險

「路加出發（ルカの旅立ち）」編

發行商/製造商	ENIX
遊戲類型	RPG
發售日期	3月9日（發售中）
售價	6400日圓
容量	32M
機種	GB

對應GBC/對應通信CABLE

「依露的冒險（イルの冒險）」編

發行商/製造商	ENIX
遊戲類型	RPG
發售日期	4月12日（發售中）
售價	6400日圓
容量	32M
機種	GB

對應GBC/對應通信CABLE/BATTERY BACKUP

TEXT:小吉

一隻以育成「MONSTER」為主的遊戲，其中最受歡迎的「MONSTER」史萊姆系列當然亦會登場，而這兩套遊戲亦正在發售，各位愛好治養「MONSTER」朋友，千萬不要錯過本遊戲啊！

有很多可愛的史萊姆啊！

遊戲簡介：

兩位主角為了成為優秀的「MONSTER MASTER」而展開艱辛的冒險旅程，而為了找尋強勁的MONSTER，甚至冒險出發往異世界去，到底主角能否達成志願呢？

遊戲的玩法主要是從四周尋找及說服MONSTER加入，再鍛鍊牠們及與競敵進行比試，這便是「MONSTER MASTER」的任務，如果要說服襲擊主角隊伍的MONSTER，必須戰鬥中當只剩下目標MONSTER時使用合適的「肉」類道具，才能使其加入。當手上的MONSTER成長到一定程度後，便可將兩隻怪物合體成為新的怪物，當中不少稀有的MONSTER更只有在特定的MONSTER組合下才能合成，大家為了組成最強的MONSTER隊伍而不斷努力……這亦是遊戲中最吸引人的地方。

使用通信CABLE協力作戰

在前作《DRAGON QUEST MONSTER》中，通信CABLE的功用主要是用作對戰用途，不過今集的其中一個新增功能便是協力作戰，而在「協力遊戲（協力プレイ）」的模式中，在這模式中，兩名玩者需各選一隻MONSTER出來作戰，而敵人會因應玩者的等級而有所不同，並不會出現太強或太弱的情況。而在遊戲中，兩名玩者更可以將MONSTER的特技組合，變成新的「合作（れんけい）」攻擊，而「合作」攻擊是平時獨自遊戲時不能使用的，不過要記得在行動時選擇「合作（れんけい）」這指令。

"不思議之鍵（ふしぎなかぎ）"

在遊戲中的"不思議之鍵"是通往異世界時所必須要的道具，所以絕對是一項非常珍貴的道具，不過主角即使取得"不思議之鍵"亦不能馬上使用，因為"不思議之鍵"是須要經過「鑑定士」判定它的名字後才能真正使用，其後便能使用經鑑定後的"不思議之鍵"到"不思議之門（ふしぎなドア）"到不同的異世界。



在迷宮中四周搜尋寶物



發現了"不思議之鍵"，但現在未能使用，必須由「鍵鑑定士」判定它的名字



很快便知道它的名字了

其中三個不同的異世界

"紅色史萊姆之鍵（あかいスライムのかぎ）"

利用"紅色史萊姆之鍵"來到的異世界，基本上在這兒出現的怪物全是史萊姆系為主。

"夢幻龍之鍵（ゆめのりゅうのかぎ）"

同樣地，利用"夢幻龍之鍵"來到的異世界，敵人當然不少得強勁的龍系。



"綠洲之鍵（オアシスのかぎ）"

利用"綠洲之鍵"來到的異世界，是一處綠洲，而在綠洲以外的地方便是黃沙汒汒的沙漠。



其中兩件「裝飾品」

「龍之鱗（りゅうのうろこ）」

傳說的「龍之鱗」，當中穩藏著神祕之力，而裝備後亦會提高少許防備力。

「龍之帶（ドラゴンベルト）」

傳說中，這是一件持有龍之力的「裝飾品」，當裝備後，最大HP值更會大副提高，而且還不知會否帶有其他特別的效果，絕是一件強力的「裝飾品」。

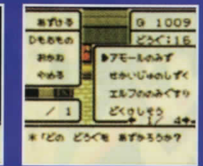
馬路達（マルタ）王國地圖

1. 收藏（あずかり）所

這兒是為主角收藏金錢和暫時用不上的道具的地方，因為主角的道具袋只能放置24件道具，所以為了在迷宮中有效收集更多珍貴的寶物，預先將多餘的道具儲在收藏所內是必須的。至於金錢是以100G作為基本單位。









2. 格鬥場

格鬥場是一處供各「MONSTER MASTER」們一較高下的地方，如果各位對自己所擁有的MONSTER有信心，便不要錯過這大展身手的機會了。

新增水系MONSTER

前作主要把MONSTER分為10種不同的系統，而今作則新增了一種系統，這便是水系MONSTER，即是共有11種系統及共有超過300隻不同的水MONSTER登場，而今作新增的MONSTER中，有大部皆是在《DQ7》中曾出現的敵人。

水系以外的系統

* 史萊姆（スライム）系
* 鳥系
* 惡魔系
* 獸系
* 物質系
* 龍（ドラゴン）系
* 植物系
* 虫系
* 喪屍（ゾンビ）系
* ?????系

其中六隻新登場的MONSTER



天使史萊姆（エンゼルスライム）

屬於史萊姆系，是一隻非常可愛的MONSTER，從外長看來像強力輔助角色。



多拉依高（ドライゴン）

是龍系的新MONSTER，會使用從口所噴出氣息系的攻擊特技，還有不少強力的特技可使用，如果能使牠成為同伴，便可使實力大副上昇。



蟹人（クラブマン）

牠屬於水系MONSTER全身被堅硬的殼所包圍，善長物理戰，擁有很高的功擊力和防備力，能學會強力的劍技。



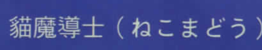
貓魔導士（ねこまどう）

在《DQ7》的初段是亦算是一名強敵，屬於獸系MONSTER，能學會美拉（メラ）系咒文，同時亦能修得不少攻擊輔助系咒文。



海狸（ビーバーン）

雖屬於獸系MONSTER，但能同時學會獸系和水系的特技，擁有不俗的HP值和防備力。





珍珠史萊姆（パールスライム）

一顆如珍珠般的史萊姆躲在一個大貝殼，應該擁有非常優越的防備力，不過攻擊力卻好像不太強了，但能修得一些有用的咒文。



主要角色

路加（ルカ）

他便是其中一名主角，他亦較早能和大家見面。

依露（イル）

她便是另一名主角，於「依露的冒險」編中登場。

加米巴（カメハ）王子

加米巴是馬路達王國的王子(雖然看起來不太像)。

華奴（ワルぼう）

是一隻精靈MONSTER，牠在遊戲中會否加入主角的行列呢？

「鍵鑑定士」

他便是在遊戲中負責鑑定"不思議之鍵"真正名稱的那位人兄。不過要他鑑定"不思議之鍵"可要支付非常貴的鑑定費。

「幻想永遠是美好」，這句說話一點都沒錯，因為幻想是由自己認為最美好的部份結合，所以永遠是最完美和幸福，不過在這個實事求事的年代，多餘的幻想只被認為不切實際，如果大家亦不想浪費寶貴時間自己思考，請進入《HAPPY LESSON》的世界，一個「即食」的幻想世界已經準備就緒。









GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	DATAM POLYSTAR
遊戲類型	ADV
發售日期	4月26日（發售中）
售價	6800日圓
容量	GD ROM
記憶	10 BLOCKS
人數	1人用

對應周邊：VGA Box

by 金



完美幻想主義

《HAPPY LESSON》為玩家建設了一個完美的世界，身為高中三學生的主角，雖然自少雙親去世，但憑著大筆的遺產令生活總算無憂，而單獨生活的空虛和孤獨亦由5位貌美如花的老師(媽媽)所補足，雖然在學校時她們依然是老師，但晚上將會扮演主角的媽媽，照顧各位日常的生活，為期是6月23日至7月13學期終結為止，在這段時間內要盡力關懷身邊的女性，希望能夠永遠留在她們的身邊。



預知發生EVENT？

在遊戲之內如果要發生EVENT，就必需看選擇的移動場所，一般時間的移動次序是「學校」共3回合→「街道」共2回合→「自宅」共2回合，在選擇場所之時亦是可以儲檔或讀取的時間，所以要好好利用這功能，對於嘗試EVENT有莫大的幫助。但如果希望省掉嘗試的時間，在選擇地點時可以觀看地方名的右上角，如果出現星形的標誌便顯示該地方有人，但不能確定是誰，這時便要依靠人物的身份推斷，例如：二ノ舞きさらぎ是化學教師，那麼化學室內的便「多數」是她，在保健室內便「多數」是身為校醫的三世院やよい，就是這樣大概推測老師的所在地，不過在街道人物出現的變數會較大，所以倚靠以上方法推測的準繩度將會大減。









關連EVENT

如果要得到美好的結果，以上嘗試的方法並不能完全幫助大家，因為遊戲內會出現一些關連EVENT和一些對白的選擇，首先說關連EVENT，它是由事前一些特定EVENT所引發出，如果未能達到事前的要求並不會出現。之後是對白的選項，在一般時候對白的選項都有模式追尋，大概模式是第一個選項是正面，第二個是中性，最後一個是負面，就依照這個大概的模式，不懂日語的玩家亦變得輕鬆，當然可能必需玩家選擇負面選項才有EVENT發生，這方面算是例外。另外，有時會出現一些決策性的選擇，它們都會直接引發EVENT，所以要多作嘗試才能完全解破。



短評

《HAPPY LESSON》的故事雖然幻想得有點過份，但卻給予「現實」的人一個短暫休息的機會，與美麗動人的老師(媽媽)渡過短暫的3星期，充份地享受「幸福」的感覺。不過始終要提醒各位一句，幻想雖然美好，但卻完全遠離現實(5位老師成為媽媽？)，過份沉迷反而會造成不良影響。



發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中(4月26日)
售價	7800日圓
容量	GD ROM

對應VGA BOX／對應PURU PURU PACK／對應通信對戰／對應DATA通信／對應KEYBOARD

TEXT:小吉



重現第二次世界大戰

本遊戲是以第二次世界大戰的歐洲戰線為舞台，見證德國納粹黨在當時十數年間的興與亡，而在21世界登場的《ADVANCED大戰略2001》，較前作加入了新的地圖、新的規則、EDIT功能、網上對戰等等，絕對有一玩再玩的價值。

第二次世界大戰完全再現

除了位於歐洲一帶的戰役外，甚至收錄了非洲、亞洲等戰場上的戰役，總數共有90幾部之多。而有份在遊戲中出場的國家亦有20個以上，絕對可以令你感到第二次世界大戰中所帶來的壯觀。

時間及氣候的影響

除了有一日內的不同時間較變外，即是一日分為十二回合，一回合等於戰場上的2小時，所以戰場上有早、午、晚的轉變，玩者還必須計算下雨、下雪和霧氣等不同變化所帶來的影響，即使地上的積水和積雪情況亦必須計算在行軍方針上，完全令你感受到戰場上作出每一個決擇的艱辛和壓力，因為一旦計算錯誤或忘了其中一個因素，都會使己軍陷入隨時全軍覆沒的危機。

登場兵器達2000種以上

有多個戰場，當然亦有多種武器，玩者可以再次感受及一睹在第二次世界大戰中，當時各國所開發出來的先進武器，絕對是各位愛好者的必選之作。

遊戲畫面表現更佳

與前作相比下，今作的遊戲畫面表現明顯地更佳，除了文字較易看到外，地圖上的行軍情況亦較前作看來舒服和易明，而且還加入一個迷你地圖顯示畫面在地圖的所在，對於需長時間遊戲的玩家的確是得益不少，相比起前作的確令眼睛舒服不少。


前作地圖顯示太密集，容易使眼睛疲勞


前作顯示部隊資料的畫面，文字很難看到


本作地圖顯示明顯地已有所改善


本作顯示部隊資料的畫面，文字較容易便看到

戰鬥畫面的質量提昇

除了較前作加入了不少畫面外，攻擊時明顯增加了不少迫力，而且還能清楚看到氣候的不同所帶來視線影響和爆炸情況等細節。

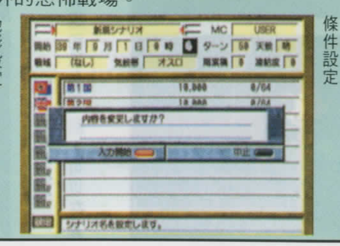

暴風雪中的情況


發射飛彈

地圖EDIT

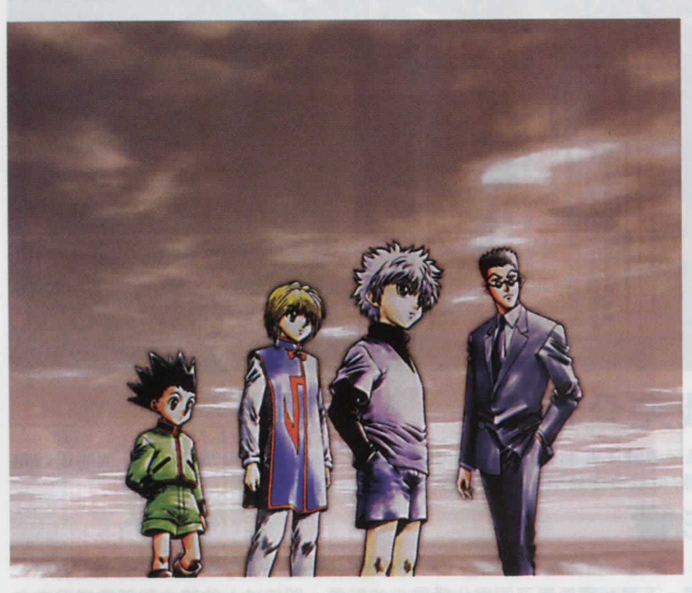
玩者可以自設地圖和條件及難度設定，可以讓其他人挑戰和互相交換等等，令玩者可以玩到更多史實以外的恐怖戰場。


地形設定


條件設定

HUNTER × HUNTER

用『鬼才』來形容富㭴義博，相信沒有人會反對，由成熟期的《幽☆遊☆白書》、《LEVEL-E》，以至現時的《HUNTER ×HUNTER》，他也可以在每一個細微的情節上，表達自己各種天馬行空的想法，所以將他的作品製成遊戲，往往也會令人有意想不到的效果。而繼去年《獵人的族譜》和《繼承意志的人》後，今年《HUNTER ×HUNTER》又再一次被KONAMI和BANDAI改編成為《嚴禁的寶藏》及《各自的決意》兩款完全不同性質的遊戲，喜歡《HUNTER ×HUNTER》的朋友自然不可以錯過吧！







今次明顯走動作路線的《HUNTER ×HUNTER 嚴禁的寶藏》，會起用小岡、基路亞、古勒比加和尼奧里奧當主角，透過各人不同的能力，解決路上一個又一個的難題！







◆利用獵人的個人專線和手提電話，可以在其他人身上收集情報





◆曾經在上集《獵人的族譜》和PlayStation《幻之綠洲》中出現的魔獸獵人奧基，看來今次也不是小岡的朋友……



嚴禁的寶藏

Story





完成了天空競技場的修練後，小岡和基路亞準備回家休息，殊不知途上二人所乘坐的船卻被捲入了風暴，並飄流到一個神秘的島嶼，而基路亞登嶼島後又與小岡失去了聯絡，所以小岡決定獨自上島找尋基路亞，但卻遇上了為寶藏而來的獵人……

獵人的最大武器『念』

除了一般普通的攻擊之外，你還可以使用獵人的最大武器『念』，作為攻擊或恢復體力之用，而且更可以在島上的商店中購買加強能力的武器和防具。



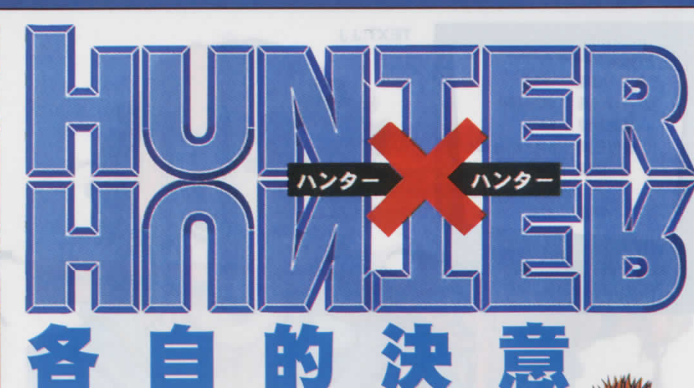
通訊狩獵

除此之外，遊戲亦備有通訊對戰的機能，你可以用自己培育的人物資料，和朋友進行狩獵比賽，看看哪一個可以在最短時間之內取得最多的寶物。

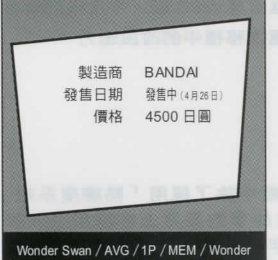








各自的決意



Wonder Swan / AVG / 1P / MEM / Wonder Swan Color 專用

以冒險為主題的《HUNTER × HUNTER 各自的決意》，由「古勒比加編」「小岡和基路亞編」「尼奧里奧編」「畢索加編」四個短篇所組成，有原創的，也有來自原著和動畫的劇情，用不同人身來進行。



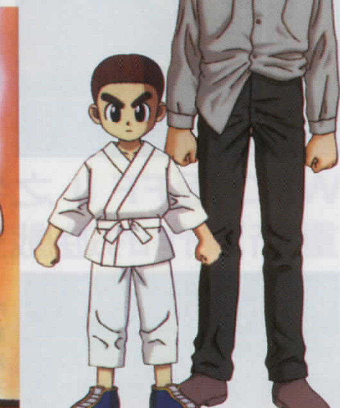
古勒比加編

為找尋滅族及奪去族人眼睛「緋紅眼睛」的盜賊「幻影旅團」而成為獵人的古勒比加，由於需要一筆可觀的費用，於是四出找尋介紹獵人工作的事務所，可惜在途中卻遇上了麻煩……

小岡和基路亞編

盤纏已所餘無幾的小岡和基路亞，為繼續鍛鍊自己，他們來到了天空競技場，在進級期間，二人遇上了心源流拳法的代師傅阿永和門下生早哲，初次接觸到『念』，展開了另一次的修練







尼奧里奧編

與小岡等人約定了半年後於約薩克城再見的尼奧里奧，決定入讀祖國的國立醫科大學，在途中他認識了正被人追捕的少女夏莉，而且更展轉在她手上得到一本內頁全是白紙的神秘書藉『馬達之書』……

畢索加編

獵人測試告一段落後，畢索加回想起了很多事，有旅團的事、有卡斯特羅的事、還有小岡的事，等待有如未成熟的果實般的小岡成長，期待下一次和他戰鬥的日子。

用『念』來決一高下！



除了故事部份之外，遊戲也加插了戰鬥的情節，而且更保留了原著中用『念』來發動各種能力戰鬥的設計，與其他獵人決一高下！

範圍
顯示與對手之間的距離

HP（HIT POINT）
體力，雖然受到攻擊便會下降，但也可以用『念』恢復

氣（AURA）
生命能量，也是『念』的源動力

念
決定『念』的能力

後退
拉遠與對手之間的距離

攻擊
需要用上『念』的指令，能夠作出攻擊、防禦、迴避，或使用念能力等好幾種行動

鍊
增加體內額外的氣

前進
接近對手

由『發』來決定人物的能力



所謂『發』便是把氣操縱自如的技術，大致上可以分為操作系、放射系、強化系、變化系、具體化系和特質系六種，同時也會決定了使用者的『念』的特性、攻擊力、迴避力和命中率，就以畢索加為例，他的念能力屬於變化系，所以迴避力也會比其他系的人為高。

由『念』來決定念的能力

不同程度的『念』，就好比不同特徵的念能力，低層面的，例如『凝』（LEVEL 2『念』）可以在三個回合之內，看見對手的體力和狀態，倘若再高一級，例如『半』（LEVEL 4『念』）則可以令攻擊的命中率變成百份之五十。

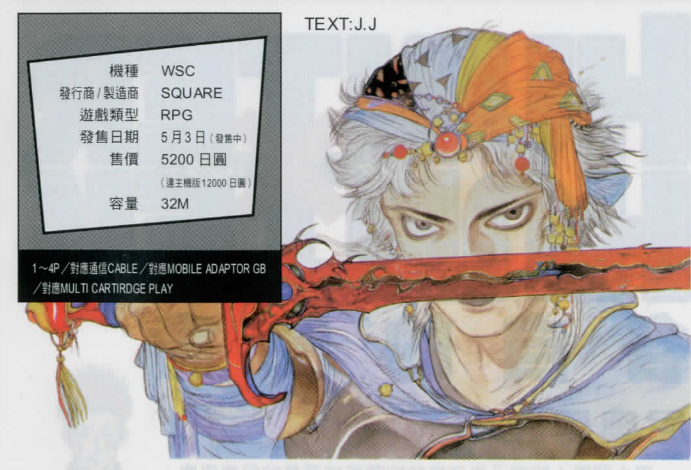
由『距離』來決定使用的攻擊

由於距差會影響招式的攻擊力和命中率，所以在攻擊前，你必須要從距離來評估使用哪一種技倆，像小岡遠距離應該選擇魚竿、中距離應該選擇翻起地板、近距離則選擇用拳頭向對手進攻，總之要用得其法。

TEXT:J.J

機種	WSC
發行商/製造商	SQUARE
遊戲類型	RPG
發售日期	5月3日(發售中)
售價	5200日圓 (連主機版12000日圓)
容量	32M

1~4P/對應通信CABLE/對應MOBILE ADAPTOR GB/對應MULTI CARTIRDGE PLAY



FINAL FANTASY II

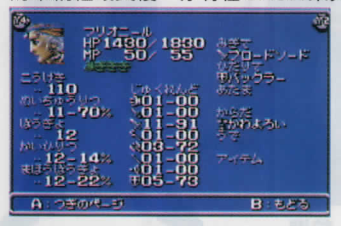
ファイナルファンタジーII

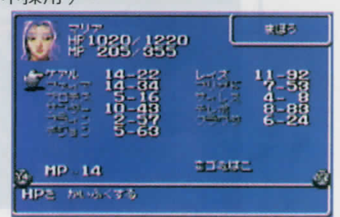
傳說再現之第二幕

與WSC同日推出的新版FINAL FANTASY得到不錯的反應，最近終於輪到系列的第二作《FINAL FANTASY II》推出其WSC版，今次我們便會來為大家介紹一下FF II本身的特點，還有這次移植中的改良地方。

FF II之特色1 特別之熟練度成長系統

FF系列發展至今，雖然已經有一套算得上相當完善的戰鬥系統，但在FF II的時候仍不過是處於摸索期，因此在系統上曾有過不少的大膽嘗試，其中FF II的經驗值系統便是其中之一。遊戲中沒有了LV的概念，人物的行動次數會換算成「熟練度」計算下來，於是戰鬥愈多便有愈高的攻擊力，而人物若在戰鬥中受到重創，戰鬥後便較容易提高其HP上限；本來這是一個不錯的構思，但卻被人發現只要在選擇指令後取消，已經有提高熟練度的效果，而且更可利用攻擊同伴來達到增加HP的可能，結果是令到遊戲的平衡性出現問題，而且同樣的系統亦沒有再於FF系列中出現。(類似的系統經改良後，亦有在SAGA系列中採用)。





FF II之特色2 薛特及陸行鳥初登場

相對於初代FF1中設定由四名光之戰士構成隊伍的傳統設計，FF II大幅提高了其故事性，而且亦在故事途中加入不少同伴，這些同伴會隨著故事的發展加入和離開，而其中「薛特(シド)」這個每集FF均會出現的名字，其實就是由這一集開始登場的。除此之外，可愛而受歡迎的陸行鳥也是這一集開始出現在FF世界中，因此這一集對於FF系列來說可謂意義重大。



FF II之特色3 特別的關鍵字系統



遊戲中除了採用「熟練度系統」外，在故事的發展上亦採用了一種「關鍵字記憶系統」；遊戲中不時會從對話之內找到一些重要的單字，記下它們之後，便可在往後的劇情中拿來使用，這樣才能令故事繼續發展，說穿了其實不過是特殊道具的文字版吧，不過這系統卻能加強一些遊戲中重要字眼在大家心目中的印象，就如「飛空艇」、「大戰艦」等，令玩者更能代入遊戲之中。

FF II之特色4 FF史上最強之連續殺人劇



如無意外，FF II應該是FF系列中配角死亡率最高的一集，雖然玩的時候無疑會覺得故事更悲壯，但事後就會有點看連續殺人劇之嫌……

WSC版FF II之特色1 重新製作的遊戲畫面



就如初代FF移植時一樣，這次FF II的畫面也是全新製作的，以畫面解像度及色數來說，當然是比紅白機版本優勝吧，而且使用魔法時的畫面不單全部重新製作，更分為對單體敵人及全體敵人時的兩種版本，可見SQUARE方面的誠意。

WSC版FF II之特色2 新增EVENT及增強內容之劇情



除了畫面改良外，一些當日紅白機版本無法表現的劇情，都會在這次的WSC版本中以新的表現手法來製作，令劇情更加吸引，此外還會加入一些當日沒有的畫面，例如是大戰艦的出發場面又或是飛龍衝入龍卷風內的場面，因此即使是當日曾玩過紅白機版本的朋友，仍然有再玩一次的價值。


互動遊戲誌第66集
4月27日於互動電視上映
高手決戰
逢隔周五於互動電視上映
互動遊戲誌由 MULTIMARKETS Int'l Ltd. 製作
如有意見，可電郵到gamemag@netvigator.com
互動
遊戲誌

發行商/製造商	EPOCH 社
遊戲類型	ACT
發售日期	2001 年春發售予定
售價	4800 日圓
機種	GBA

1～4P／對應通信CABLE／對應MOBILE ADAPTOR GB／對應MULTI CARTIRDGE PLAY

TEXT: 小吉



多拉A夢和大雄等人為了拯救美麗的綠色行星「DIASTASE 星」而再次出發，但到達後竟連道具也給搶奪去了，不過他們並未因而放棄，反而繼續這段艱辛的拯救任務。

多拉A夢 綠之惑星DOKIDOKI大救出！
齊來參與拯救大行動！！！

各角色也有不同的道具

在遊戲中，每一名角色也有自己可以使用各自獨有的道具和武器，而且都曾經在原著中登場，如善於長距離攻擊的大雄使用「空氣手槍」，而擁有強力近距離攻擊的技安則使用「王者拳套」。



亞福正使用在長篇故事「龍騎士」中登場的武器「裝凶作勢手榴彈（こけおどし手投げ弾）」



多拉 A 夢正使用「空氣砲」攻擊



亞福站著的地方便是記錄點



如果玩者不輸入指令一段時間，角色會有不同的動作出現，而大雄的「動作」當然是睡午覺

可以四人同玩啊！！

相信一人玩的動作遊戲，很快便會令人感到厭倦，但是如果能與朋友們一起進行遊戲便完全不同了，而《多拉 A 夢 綠之惑星DOKIDOKI 大救出！》中便可以最多四人同玩了。大大增加了本遊戲的樂趣，即使面對BOSS 級敵人，亦可以彼此合作把其擊倒。而遊戲供給一人以上玩的模式共有兩種，分別是以合力擊倒首領角色的「一起玩（みんなで）」模式和以迷你遊戲對戰的「DOKIDOKI（ドキドキ）」模式，在後者「DOKIDOKI」模式各人也有自己一個獨立畫面，令遊戲時更緊張刺激。

要一人把BOSS 擊倒，其實一點也不易。

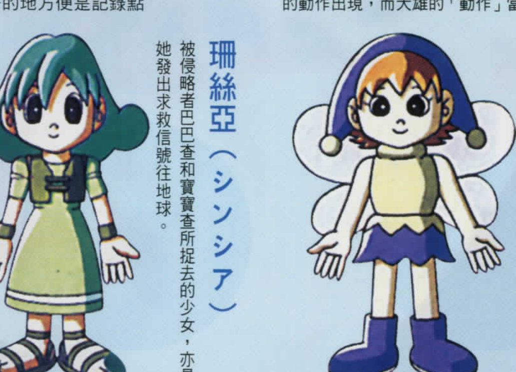


二對一，提高了不少勝算呢！

綠之惑星的危機

在故事模式中是由侵略者襲擊和平及美麗的綠之惑星「DIASTASE 星」開始，某一天，原本是非常和平的「DIASTASE 星」上，發生了外來入侵事件，其中一名「DIASTASE 星」的少女「珊絲亞」被侵略者所虜去，多拉A夢得知後便展開拯救行動，可是到達後，道具都給侵略者們奪去，而大雄、多拉A夢、亞福、靜宜及技安等勇士們除了沿途取回被奪去的道具外，還要拯救所有DIASTASE 星人。





DIASTASE 星人

珊絲亞（シンシア）
被侵略者巴巴查和寶寶查所捉去的少女，亦是她發出求救信號往地球。

歐露（ウル）
身為人魚的她，懂得唱優美的歌曲。

美亞（ミーア）
她是一隻喜愛於天氣好時於花與草間徘徊的妖精。

侵略者——BRUCH 星人

巴巴查（パパジョー）
他是矮胖的那一位，外表頗為滑稽。

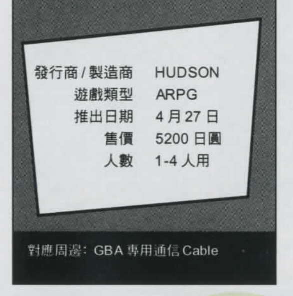
寶寶查（ポポジョー）
外型為高瘦型，與巴巴查形成極大的對比。





by 金

HUDSON推出過的《BOMBERMAN》系列相信無人會感到陌生，它曾出現在近代所有主機身上，而隨著手提機GameBoy Advance的出現，這遊戲似乎要向世人表示它的存在而重生，並把全新概念灌注其中。



發行商/製造商	HUDSON
遊戲類型	ARPG
推出日期	4月27日
售價	5200日圓
人數	1-4人用

對應周邊：GBA專用通信Cable

遙遠的SOS

有一天BOMBER BASE傳來一個SOS(求救)的訊號，BOMBER星雲內的其中一個惑星FUANTARION(ファンタチオン)發生突變，司令官Dr. Ain(アイン)要求Marks(マックス)前往調查，可惜當講到「惑星上出現很多奇怪建築物後」這句說話後，通訊突然切斷和從此音訊全無，司令官見FUANTARION那裡事態嚴重，所以派出BOMBERMAN前往調查原因和搜索Marks的下落。

暗藏乾坤

觀看以上的《BOMBERMAN STORY》好像玩法直接簡單，其實內裡有些巧妙之處需要玩家思考，當看到一些可疑的場地時，嘗試使用炸彈攻擊，可能會發現隱藏的房間，又或是遇到沒有路能通過的地方，炸毀樹木可能便會出現康莊大道。就是這些「古惑」的地方，使遊戲變得更生動有趣和耐玩。

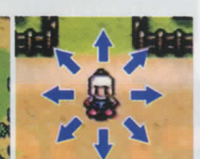


一隻遊戲，兩種玩法

今集《BOMBERMAN STORY》除了原有的基地內ACTION成份外，更加入大地圖(FIELD)中的RPG部份，兩個地方都有不同玩法，而且各有特色。

FIELD





身處大地圖之內，主角和敵人都可以用8個方向自由活動，不過炸彈依然是向上、下、左、右4個方向爆發。在任務方面，大家主要找尋敵方的建築物基地，但途中會遇到一些EVENT，通過了才能繼續往前走，充滿RPG的味道。而今集將分為草原、海邊、冰原和沙漠4個地區，以下是逐一的解說:

草原區

BOMBERMAN首個冒險的舞台，並沒有特別地形，但會有遇到可愛ルーイ的EVENT出現。

海邊區

海邊地區由沙石和污染物所造成，從這裡開始，將會逐漸遇到好幫手。

冰原區

極之嚴寒和冰封的世界，內裡有個巨大的冰塔，在冰上的移動將會變得稍為困難。

沙漠區

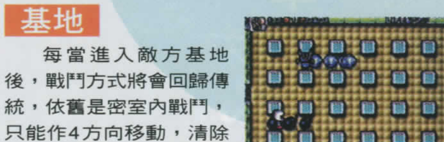
這個沙漠地區附近有活躍中的火山和溶岩，到處都充危險的陷阱，居民都只是住在帳幕之內，並且經常為水源不足而煩惱。







基地





每當進入敵方基地後，戰鬥方式將會回歸傳統，依舊是密室內戰鬥，只能作4方向移動，清除敵人後便過版。

歷史重溫

以下是曾經在任天堂主機上出現過的《BOMBERMAN》系列遊戲，觀看之後便知道它的歷史久遠。



主機平台	遊戲名稱	出品年份
Virtual Boy	飛吧！BUNNYBOMB	95
FC	BOMBERMAN	85
FC	BOMBERKING	87
FC	BOMBERMAN II	91
SFC	SUPER BOMBERMAN	93
SFC	SUPER BOMBERMAN 2	94
SFC	SUPER BOMBERMAN 3	95
SFC	SUPER BOMBERMAN~PANIC BOMBER WORLD	95
SFC	SUPER BOMBERMAN 4	96
SFC	BOMBERMAN 彈珠人	96
SFC	SUPER BOMBERMAN 5	97
N64	爆BOMBERMAN	97
N64	BOMBERMAN HERO~拯救美莉亞女王	98
N64	爆BOMBERMAN 2	99
GB	BOMBERBOY	90
GB	BOMBERMAN GB	94
GB	BOMBERMAN GB 2	95
GB	BOMBERMAN GB 3	96
GB	BOMBERMAN COLLECTION	96
GB	POCKET BOMBERMAN	97
GB COLOR	BOMBERMAN QUEST	98
GB COLOR	BOMBERMAN MAX~光之勇者/闇之戰士	99



TEXT：亮、綿羊大王
鳴謝：尖沙咀加拿芬道金星遊戲機中心提供拍攝場地

看來《機動戰士GUNDAM聯邦VS自護》的反應如此理想，相信很多人也是意料之外，而在GPDC第9期中，筆者已為此作作出簡單的講解，來到今期，當然是要作出更深入的分析，若果說上次是為了初心者而設的話，今次的攻略絕對可以說是為了上級者而度身訂做。

好評機動中！

製造商：CAPCOM
推出日期：已推出
基板：NAOMI
ACT / 1~4P

CPU機體的耐久值

機體名稱	耐久力	COST
GUNDAM	416	190
雷射大砲	448	125
太空坦克	512	100
GM	320	98
渣古I	320	75
渣古II	325(352)	80(90)
老虎	384	100
大魔	384	115
GOGG	512	100
魔蟹	416(416)	100(110)
ACGUY	352	85
雙面蟹	480	100
強人	416	125
綠勇士	416(416)	150(165)
自護號	416	190

註：()為馬沙專用機

MA資料一覽

機體名	耐久值	COST
阿沙姆	400	100
水中用魔爪	350	100
魔霸	450	250
愛美號	400	190
菠蘿號	400	125
魔爪	350	150
渣古尼羅	300	100
G-FIGHTER	288	70

機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護

基本操作



移動中的攻擊盲點！

簡單來說，任何MS，其射擊的最有效範圍只限正前方和持遠程武器的一邊方向(因為，於移動狀態時每部機體也不能大幅度扭動身體作出不規則的射擊法，故持炮的另一邊身體會造成射擊阻礙，造成移動中的攻擊盲點)簡單來說，基於這個原因，故有鑑於此，若敵人的位置是在自己手持武器的另一邊方向，應該盡量以回避代替反擊，直至走到一個既能一邊移動，自己又能擊中他的位置才作出反擊。這樣一來可省回子彈，二來可避免因胡亂射擊，而自動強制轉生所發生的硬直時間，從而減少被反擊的機會。



強人的盾牌是不會被摧毀的！

硬直時間的長短！

最理想的攻擊方法，莫過於是作出移動之外，亦能作出攻擊。嗯，若要做到這點，便要令敵人一直保持在自己的最有利攻擊範圍之內。其實每部MS的正前方都有著一個扇形狀的攻擊範圍，而範圍的大少，便取決於該MS的射程距離長度，單以這點來看，太空坦克和雙面蟹的最有利攻擊範圍便是最遠、最廣，故此他們能控制的範圍相對地便會比其他MS為大。為什麼這點是這樣重要呢？因為當敵人走出了這個最有利的攻擊範圍後，若玩者仍作出射擊系攻擊的話，MS便會強制轉身作出攻擊，雖然可對敵人作出傷害，但負出的代價卻是相當大……因為當MS作出攻擊前後，是會出現一段相當長的硬直時間，這時便會非常危險。所以，若能成功控制敵人在自己的最有利攻擊範圍之內，即是便可直接減低被擊中的機會。

無敵時間之解說！

無敵時間——每一部MS都擁有的技倆，當一部MS被擊至倒地時，無敵時間便會自動發生，這時無論作出任何的攻擊都會無效化，而且，趁著這段短暫的無敵時，更可作出反擊或其他行動。當然，有些MS的無敵時間是與別不同，而不會倒地的MS，並不代表他是沒有無敵時的。就以太空坦克為例，只要他被了一些能將MS擊至倒地的攻擊擊中，無敵時間同樣是會自動發生，所以若認太空坦克是弱者的話，這便大錯特錯了。

追打的重要！

由於在戰鬥中，要擊中敵人並不是一件容易的事，所以追打亦成為了一門十分重要的學問。而是否成功作出追打，便要依賴準星所給予的指示。眾所周知，準星是代表了玩者現時的攻擊目標，準星呈現黃色時，是代表了敵人並未進入可攻擊的範圍，而呈現紅色時，當然是表示敵人已進入攻擊範圍之內。故此憑著這一點，便可得知敵人現時的情況，誠如上文如述，只要將敵人擊至倒地後，其無敵時間便會自動發生，這時準星的顏色便會呈現黃色，這是一個敵人並未進入攻擊的範圍的指示。換轉另一個角度來看，即是說只要準星是呈現紅色的話，理論上這時作出的任何攻擊都能給予對手傷害，而追打便會成立。

BEAM系、砲擊系與及實彈系武器之間的分野！

由於在戰鬥中，要擊中敵人並不是一件容易的事，所以追打亦成為了一門十分重要的學問。而是否成功作出追打，便要依賴準星所給予的指示。眾所周知，準星是代表了玩者現時的攻擊目標，準星呈現黃色時，是代表了敵人並未進入可攻擊的範圍，而呈現紅色時，當然是表示敵人已進入攻擊範圍之內。故此憑著這一點，便可得知敵人現時的情況，誠如上文如述，只要將敵人擊至倒地後，其無敵時間便會自動發生，這時準星的顏色便會呈現黃色，這是一個敵人並未進入攻擊的範圍的指示。換轉另一個角度來看，即是說只要準星是呈現紅色的話，理論上這時作出的任何攻擊都能給予對手傷害，而追打便會成立。

BEAM系，以快見稱，但卻很容易受到地形所限制；砲擊系，速度慢，但擅於在地形複習的版圖中使用，亦不會太容易受到地形所限制；實彈系，速度普通，但勝在有爆風，面對較多敵人時更能發揮功效。BEAM系攻擊是能貫穿實彈系的攻擊，而砲擊系和實彈系發生碰撞時是會互相抵消，這點是值得大家注意的。

組合的問題！

由於勝利GAUGE只有600的關係，所以機體的配搭亦成為勝利與否的關鍵之一。

依我們編輯部的意見，聯邦方面最好的配搭是GUNDAM和GM，首先兩者合共的COST是570，即是說GUNDAM和GM可各被擊毀各1次，若GUNDAM沒有被擊毀，那麼GM便有3次被擊毀的機會。這樣便可令作戰的策略變得更為靈活。其次的選擇便是GUNDAM配雷射太砲或太空坦克。

至於自護方面，則建議馬沙專渣古II配渣古II，兩者的COST合共只需335，更擁有3次被擊毀的機會，馬沙專渣古II的特點是機動力不俗，而渣古II的整體能力亦算平均，十分實用，如果兩部渣古II選用大砲(バズーカ)，火力更是強勁，功擊力已是一絕，每台渣古還有20枚炮彈，可謂十分有利，同時在戰術上都有著很大的可能。其次便是強攻型的自護號配馬沙專用紅勇士。



2P對CPU戰時應採用的誘敵法！

CPU戰與對人戰的最大分別，就是被敵人圍攻的情況會經常出現，所控制情況便變得更為重要。因為若能製造出1對1或2對1的情況便會變得十分有利，但這亦牽涉到機體選擇的問題。不過，無論是選擇聯邦或自護也好，在進行遊戲時應該派一部MS做餌，令所有敵人只向他發動攻擊，這時另一個同伴便可慢慢接近敵人，並施以重擊，這樣便能更有效地控制情況。筆者則建議應由一些COST較低的MS去擔任餌的工作，萬一這個方法有任何失誤，所負出的代價亦會較低。

最強殺著及一擊必殺法！

要令這個戰法成立，先決的條件是需要2人擁有一定的默契，其次便是要1P和2P所選擇的機體都擁有BEAM系武器（例如聯邦的GUNDAM和GM；自護的勇士或魔蟹）。

首先，兩位玩家要擬定一名共同目標，一起接近該部敵機。之後，請參考以下三大方法：

正攻法

我方兩機必須互相靠近，正面面向敵人，用Beam攻擊敵機。只要敵機中了第一hit，由於它正面面向我方兩機，中彈後它只會向後狼狽。狼狽的時候，因為他正處於硬直狀態，加上沒有無敵時間，如時間配合得宜，另一位同伴再發放Beam攻擊便會連hit成為第2 hit。這時候，敵機再向後狼狽，我方原先開槍的機體又可放Beam，那敵機再度狼狽，如此類推，只要兩機合力，就可施展出無限的連續Beam攻擊，一擊打退任何敵人。

側攻法

側攻法需要較高技術，首先，如正攻法初步接近擬定的敵人。接近後，該部敵機必定會鎖死我方其中一員。那麼，我方應以該敵機為軸心繞圈子走，而另一名伙伴則繞去該敵機旁邊伺機偷襲，夾擊下，只要擊中第一hit，那就能如正攻法般繼續連hit。不過有一點要注意，敵機被Beam擊中後會往一旁彈開，如果配合的成員太早開槍，Beam便會射向敵機未彈開前的位置而射失，達不到第2hit。所以，後發一方應配合時間，待敵機處於被彈開，而又硬直時開槍。

除配合時間外，還有一個高技巧的補救辦法，即因應敵人被彈開的位置而作出不同方向的移動或Step，加以迎擊，填補位置上的誤差。

前後夾擊

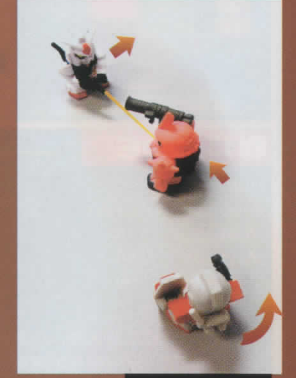
最強最可靠的陣式，於眾多方法中，最為容易施展出一擊必殺法的方法。共同接近一名敵人後，不用理會該名敵人攻擊我方哪部機體，總之，兩位玩家應同時以該敵機為軸心繞圈子走，以敵人為中心點，夾擊敵人，製造一個以敵人為圓心的戰線。簡單講，即是弄一條『我方>敵人<我方』的直徑，但直徑絕不可成直線，以防Beam貫穿敵人時擊中自己。

由於敵機被我方夾攻，所以我軍很容易擊中敵機，加上敵機中彈後會狼狽向我方另一名成員，要使出一擊必殺法可謂極之簡單。

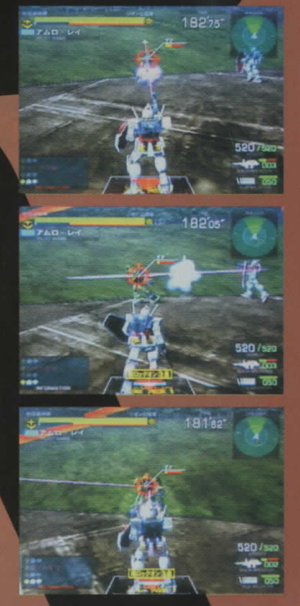
不過請緊記，雖然這陣形堪稱最強，亦容易使出一擊必殺法，但佈陣卻絕不簡單。兩名成員要互相配合走位，其中一名要盡可能走向敵機背部，而另一名要相對移動，保持陣形不變，否則我方兩機會走向一團，被敵人逃之夭夭，有機可乘。

但如布陣失敗，也不無補救辦法，兩位只要交叉走位，之後又再圍繞該敵機，就能重布該陣。只要及時隨機應變，倒沒有太大影響。





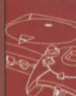








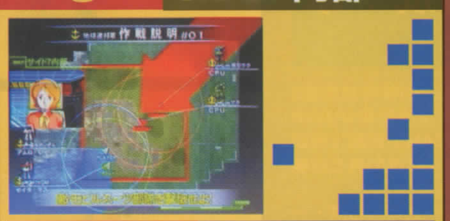




版面全攻略！

（留意以下攻略是2P對CPU戰，聯邦的機體選擇是GUNDAM和GM，雙方同樣選擇BEAM系武器，而自護的機體選擇是馬沙專渣古II配渣古II，雙方同樣選擇渣古BAZOOKA，難度方面是設為最高）

Stage 1 SIDE7內部



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
渣古I	75
渣古II	80
馬沙專用渣古	90

敵人的戰力並不是太強，只要用回上文所介紹的誘敵戰法，便可輕易地將敵方消滅。稍為留意的是馬沙專用渣古II的出現位置，而利用附近的樓宇，更可減低被擊中的機會。

自護 SIDE

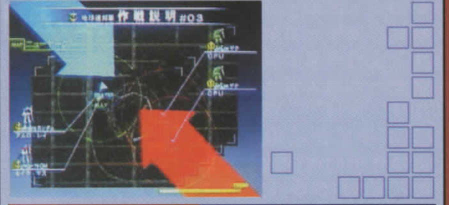


出現MS

名稱	COST
GM	98
太空坦克	100

首先與同伴會合，接著可集中攻擊炮擊系的太空坦克，只要兩人合力，逐個擊破，很快便可取勝。

Stage 3 NEW YORK



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
渣古II	80
沙專用渣古II	90

遊戲一開始，便要到達左面的空地處，但切記不要跳到坑洞中，以免被敵人在不同的位置偷襲。而且玩者2人要經常集合在一起夾擊敵人，小心一點便可順利過版。

自護 SIDE



出現MS

名稱	COST
GM	98
GUNDAM	190

最大的問題是兩部同時出現的GUNDAM，必先合2人之力集中攻擊，逐個擊破。

Stage 5 黑海南岸森林地帶



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
大魔	115

可能是全個遊戲中最高難度的一版，誘敵戰法在這版中十分重要，小心被大魔圍攻，盡量製造1對1 的情況，分散作戰，在最後階段才再集中攻擊一機，可提高取勝的機會。

自護 SIDE



出現MS

名稱	COST
GUNDAM	190
太空坦克	100
G-FIGHTER	70

由於敵軍有太空坦克炮擊，應進行牽制，待擊破太空坦克後再集中攻擊GUNDAM。

Stage 2 大狹谷



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
渣古II	80
沙專用渣古II	90

遊戲一開始，便立即與同伴到達右面的平原，靜等待敵人來臨，可善用夾擊和一擊必殺的方法來逐一擊破他們。

自護 SIDE

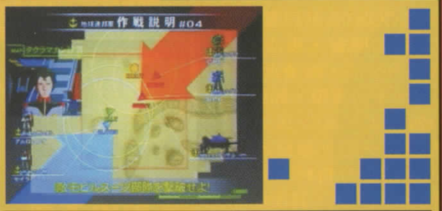


出現MS

名稱	COST
GM	98
雷射大砲	125

與聯邦的情況有別，由於起點處已在平原之上，只要不走到狹窄的峽谷，並需集中攻擊敵人便可。但要留心雷射大砲的砲擊，必要時分散作戰牽制。

Stage 4 塔克拉瑪干沙漠



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
渣古	80
老虎	100
阿沙姆（MA）	100

遊戲一開始時應立即前進，到達空礦的平原靈活作戰。必要時便可盡量將兩機分開，要留意雷達，並小心阿沙姆的攻擊，盡量製造2對1的情況，這樣便能令勝算提高。

自護 SIDE



出現MS

名稱	COST
太空坦克	100
雷射大砲	125

由於太空坦克與雷射大砲十分擅長遠距離戰，玩家應分開作戰，各自牽制一部機體，以防中冷槍。避免集合在一起，走上山是一個不錯的方法，只要成功避開他的砲擊便可。

Stage 6 奧狄沙



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
渣古II	80
大魔	115

只要在低地上等待敵人逐個來臨，加以擊破。情況就如stage2一樣，但要小心最後段出現的兩部大魔，應集中攻擊其中一機過關。

自護 SIDE



出現MS

名稱	COST
GM	98
雷射大砲	125

和聯邦那邊的戰法無異，只要先將雷射大砲擊倒便可。

Stage 7 貝爾法斯特



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
魔蟹	100
GOGG	100
水中用魔爪（MA）	100

由於落到水中對己方極為不利，所以應用樓宇作掩護，待敵人深入我陣，逐一將敵人擊倒便可過版。

自護 SIDE



出現MS

名稱	COST
GM	98
GUNDAM	190

雖然起點處是位於水底中，但對任何機體，甚至是魔蟹而言也無甚好處，還是回到聯邦一邊的陸地等待敵人吧！

Stage 9 查布羅地下



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
ACGUY	85
馬沙專用魔蟹	110
雙面蟹	100

這關的難度十分低，只要利用地形的優勢，很容易便能取勝。但要留意，別倚著牆邊前進。

自護 SIDE

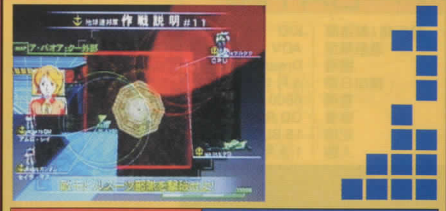


出現MS

名稱	COST
GM	98
GUNDAM	190

同樣是十分容易的一版，和聯邦SIDE一樣，不要倚著牆邊前進，在空地決戰即可。

Stage11 亞巴奧外部



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
綠勇士	150
自護號	190

開始時往左或右的空地前進，合力擊退版圖上的MA和MS後，自護號出現。該機攻擊力超強，但防禦力和靈活性極低，玩者務必要將它擊毀。舞台上的MA有可能是魔爪或菠蘿號，兩者的實力並不太高，故有一打的價值。

自護 SIDE

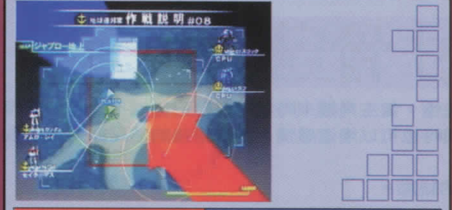


出現MS

名稱	COST
太空坦克	100
雷射大砲	125

這版不宜與同伴匯合，應分散作戰，各自牽制一台太空坦克或雷射大砲，減低被他們炮擊的的機會。

Stage 8 查布羅地上



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
魔蟹	100
老虎	100
GOGG	100

遊戲一開始時，應走到左面的砲台處，並等待水中的敵人來襲，集中攻擊便可。

自護 SIDE



出現MS

名稱	COST
雷射太砲	125
GUNDAM	190

這版是自護中最難的一版，開始時，玩者應立即到跳進右面的水底，令敵人聚集在天然形成的河峽，而我方則處身較廣的河底，便能穩操勝卷。

Stage10 所羅門



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
大魔	115
強人	125
馬沙專用紅勇士	165

這關要面對的敵人十分強，MA方面，除魔霸外，還有渣古尼羅，玩者亦有機會面對愛美號。魔霸可以不理，只要齊中攻擊其他敵人便可，但愛美號攻擊力非常驚人，故此必定要將它擊毀。

自護 SIDE



出現MS

名稱	COST
GM	98
GUNDAM	190

今仗最大的問題是GUNDAM，盡可能對付比較容易的GM，之後才應付Gundam。到達此關的你，已經不成問題。

Stage12 亞巴奧內部



聯邦 SIDE



出現MS

名稱	COST
綠勇士	150
自護號	190

舞台一開始，各自有一台勇士於正面招呼玩家，而要兩位玩家離匯合前要走好一段路，應該以1對1的情況各自牽制自己旁邊的綠勇士，伺機回合，再合力圍攻擊人。後期，有可能會出現多個2部自護號，所以要較為小心。由於基地內有地形掩護，同心合力不難過關。

自護 SIDE



出現MS

名稱	COST
GUNDAM	190
雷射大砲	125

來到最後一版，同樣是要面對GUNDAM，而且數目更不止一部，與同伴集合並將GUNDAM擊毀吧！

GAME DATA	
發行商 / 製造商	KID
遊戲類型	ADV
機種	Dreamcast
推出日期	4月19日
售價	6800 日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS
人數	1 人用

對應周邊：VGA Box，震動器，DREAMCAST MODEM

by 金

CLOSE TO ~ 祈禱之丘



人死後的去向一直是個謎，而曾經有人説過如果死後仍有留戀，他的靈魂便會留在人間，雖然這個講法並無任何科學根據，但亦有人深信不疑，《CLOSE TO ~ 祈禱之丘》就是這個科幻的背景之下，引領大家去到靈魂的世界。

正宗「魂不附體」

主角元樹和柏木 遊那是青梅竹馬的好朋友，可惜因為一次交通意外使元樹昏迷，而遊那亦因此而失憶，當主角醒來時發現自己已經魂不附體，但因為關心好友而回到遊那身邊，希望可以幫助她回復記憶，而且會遇到其她同學或朋友，在爭取協助的同時也可以增進感情，當然最後的結局亦由玩家去控制，是幸福的結局還是「人鬼情未了」？就要看各位的努力了。

以下是幫助遊那回復記憶及與各登場女性增進感情的流程攻略，希望可以幫助各位得到一個美好的結局。

柏木　遊那 (Yuna Kashiwagi)



4月2日　月曜日

Room Part	行動：周圍調查
Hot な幸せ	選擇：わかった

4月9日　月曜日



終わらない惡夢	移動：泉美野學園高校
僅かな希望	選擇：笑わせる 移動：教會
Ice maiden	選擇：まずは自己紹介 移動：病院
生か死か	移動：遊那のアパート
Lost memories	選擇：オレの存在を強く訴えかはる
Room Part	行動：向「カメラ」發放念

4月10日　火曜日

幽体としての目覺め	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：觀看「ブックスタンド」和「くまんばび人形」 移動：教會
遊那を探して……	移動：展望廣場
「念動力」	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：向「カレンター」和「くまんばび人形」發放念

4月11日　水曜日

暗中模索	移動：遊那のアパート

Room Part	行動：隨意 移動：泉美野學園高校
拒絕	移動：泉美野學園高校
翔子の妨害	移動：商店街
空回りする想い	移動：病院
古(いにしえ)戀文	移動：遊那のアパート
Room Part	選擇：クルクボードの寫真をはがす 行動：向「窗」發放念

4月12日 木曜日



精一杯の惡あがき	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：點選右邊「引き出し」 移動：教會
「退行催眠」と「夢」	移動：翔子の家

4月13日 金曜日

不安を振りきって	移動：泉美野學園高校
Rememver it!	移動：病院
翔子の溫もり	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：遊那坐在桌前時，觀看她書寫

4月14日 土曜日

曇り模様	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：隨意行動 移動：泉美野學園高校
Intermission	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：觀看「j-move」

4月16日 月曜日

Room Part	行動：向「窗」發放念

4月20日 金曜日

Room Part	行動：向左邊的「引き出し」發放念



汐見　翔子
(Shoko Shiomi)



4月2日　月曜日

Room Part	行動：周圍調查
Hotな幸せ	選擇：わかった

4月9日　月曜日

終わらない惡夢	移動：泉美野學園高校
僅かな希望	選擇：笑わせる 移動：教會
Ice maiden	選擇：まずは自己紹介 移動：病院
生か死か	移動：遊那のアパート
Lost memories	選擇：遊那の注意をこっちに向はさせる
Room Part	行動：向「カメラ」發放念

4月10日 火曜日

幽体としての目覺め	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：隨意調查 移動：教會
遊那を探して……	移動：展望廣場
「念動力」	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：向「カレンダー」和「くまんばベ人形」發放念

4月11日 水曜日

暗中模索	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：隨意調查 移動：泉美野學園高校
拒絕	移動：泉美野學園高校
翔子の妨害	移動：商店街



空回りする想い	移動：病院
古(いにしえ)戀文	移動：遊那のアパート
Room Part	選擇：クルクボードの寫真をはがす 行動：向「窗」發放念

4月12日 木曜日



精一杯の惡あがき	移動：祈ヶ丘小學校
獨りぼっち	選擇：聲を掛けよう
「退行催眠」と「夢」	移動：病院
屆かない想い	選擇：念力で手を動かす 移動：翔子の家

4月13日 金曜日

不安を振りきって	移動：泉美野學園高校
Remember it!	移動：病院
翔子の溫もり	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：往窗處選「外に出る」

4月14日 土曜日

曇り模様	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：往窗處選「外に出る」 移動：泉美野學園高校
Intermission	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：隨意調查

4月15日 日曜日

呪いの……！？	移動：翔子の家

4月16日 月曜日

疲勞困憊	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：觀看右方的「ひき出し」

4月17日 火曜日

不快な目覺め	移動：泉美野學園高校

4月19日 木曜日



惡夢、再來!	ENDING 分支：「どっちか1人を…」將會進入Normal Ending「選べるはずがない」將進入翔子 Ending



橘 小雪 (Koyuki Tachibana)



4月2日 月曜日

Room Part	行動：周圍調查
Hot な幸せ	選擇：わかった

4月9日 月曜日



終わらない惡夢	移動：泉美野學園高校
僅かな希望	選擇：笑わせる　移動：教會
Ice maiden	選擇：なんでずっと無視してたんだ？ 移動：病院
生か死か	移動：遊那のアパート
Lost memories	選擇：遊那の注意をくっち向けさせる
Room Part	行動：隨意調查

4月10日 火曜日

幽体としての目覺め	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：隨意調查　移動：教會
遊那を探して……	移動：展望廣場
「念動力」	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：隨意調查

4月11日 水曜日

暗中模索	移動：泉美野學園高校
拒絕	移動：泉美野學園高校
翔子の妨害	移動：商店街
空回りする想い	移動：病院
古(いにしえ)の戀文	移動：遊那のアパート
Room Part	選擇：くまんばぴにのりうつる 行動：隨意調查

4月12日 木曜日

精一杯の惡あがき	移動：泉美野學園高校
苛立つ心	移動：教會
分かり合えない心	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：往窗處選「外に出る」

4月13日 金曜日



小雪の協力	移動：教會
パワーアップ!	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：往窗處選「外に出る」

4月14日 土曜日

Room Part	ENDING 分支：觀看右方的「ひき出し」將會進入Normal Ending 往窗處選「外に出る」將會進入小雪Ending 移動：教會

4月15日 日曜日

Room Part	行動：往窗處選「外に出る」

4月17日 火曜日

失意の1日	移動：任何一處地方

咲坂 麻衣 (Mai Sakiasaka)



4月2日　月曜日

Room Part	行動：周圍調查
Hot な幸せ	選擇：わかった

4月9日　月曜日

終わらない惡夢	移動：泉美野學園高校
僅かな希望	選擇：笑わせる 移動：教會
Ice maiden	選擇：まずは自己紹介 移動：病院
生か死か	移動：遊那のアパート
Lost memories	選擇：遊那の注意をこっち向けさせる
Room Part	行動：隨意調查

4月10日　火曜日

幽体としての目覺め	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：隨意調查 移動：教會
遊那を探して……	移動：展望廣場
「念動力」	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：隨意調查

4月11日　水曜日

暗中模索	移動：教會
Princess	選擇：尋ねる　　移動：病院
古(いにしえ)戀文	移動：遊那のアパート
Room Part	選擇：くまんばぴにのりうつる 行動：隨意調查

4月12日　木曜日



精一杯の惡あがき	移動：祈ヶ丘小學校
獨りぼっち	選擇：聲を掛けよう
「退行催眠」と「夢」	移動：病院
届かない想い	選擇：念力で翔子の髮をなびかせる 移動：翔子の家

4月13日　金曜日



不安を振りきって	移動：教會
そばにいるから……	選擇：信じてる 移動：病院
翔子の溫もり	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：往窗處選「外に出る」

4月14日　土曜日

曇り模樣	移動：遊那のアパート
Room Part	行動：往窗處選「外に出る」 移動：泉美野學園高校
Intermission	移動：教會

4月17日　火曜日

麻衣はどこに……	移動：雨乃宮貯水池





當完成每個女性的故事後，在SPECIAL中的VM Icon將會出現她們的Icon，只要選擇和存檔後便會成為那張VMS的標誌，總算是為遊戲玩家再增添推動力吧！





SEGAGAGA

加油啊！SEGA！

text：亮



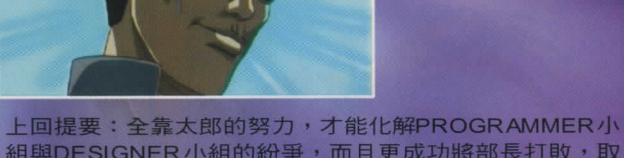












上回提要：全靠太郎的努力，才能化解PROGRAMMER小組與DESIGNER小組的紛爭，而且更成功將部長打敗，取回開發Ａ研的操控權。

進入第3話前，玩者最少要開發出1 個遊戲，否則開發C研便不會出現，而可開發遊戲的時間分別有兩個：1是完成第1話後立即開發，2便是將B研取得後才開發，但要留意對故事的發展並沒有任何影響。*（本攻略是選擇後者）*

第二話

開發開始！目標是100萬套！

第2話
開発開始！
目指せ百万本！

當太郎進入開發B研的廣場時，發現一隻十分巨大的龍蝦，而這隻奇怪的龍蝦更不停地說著，FREE…FREE…不明所以的太郎便上前詢問在龍蝦旁邊的那群人，其後發覺他們都有著一個共通點，就是在對話後便會立即消失，而從對話中只知道他們正等待著什麼宣佈似的……這時，一個全身藍色的紙板人出現，並叫太郎站在傳送器上，只要在傳送器上按A鍵，便可來到月組的入口，在這裏便可與剛才的紙板人交談。





LANNING-MAN：「這裏是開發B研的月組，而我就是開發A研FLAGMAN的弟弟，叫LANNING-MAN，是負責管理B研NETWORK。我勸你要小心一點，別逗留在龍蝦廣場太久，因為那隻龍蝦是會發放出一些有害的音波……從哥哥的口中得知開發A研的部長被一名

小孩說服了，原來那名小孩正是你，真是令人驚訝呢！」

太郎：「小……小孩！」

接著太郎便問LANNING-MAN剛才那群人所等待的是什麼宣佈……

LANNING-MAN：「那正是部長的解散宣佈……其實開發B研主要可分為3個小組，若要成功開發遊戲，亦要靠3個小組同心協力才可。但是，由於3個小組現正處於不和的狀態，故此部長才有機可



乘，並準備提出解散的宣佈……」

太郎：「那麼，待我去說服部長便行！」

LANNING-MAN：「其實若要與部長見面，首先是要得到3個小組的同意才可。所以，你首先要做的，就是要令3組再次團結起來……雖然各小組的傳送器被封鎖著，但由於你得到我的幫助，故此你可自由活動，亦可利用傳送器去找各小組的首領，這樣你便不會像其他人一樣被傳送器吸走……」

與LANNING-MAN談話完畢後，太郎首先進入的便是月組，在月組首領室前，再次碰到



LANNING-MAN。他表示若要與首領對話，便要擁有一種叫LAN端末的ITEM才可，於是LANNING-MAN便將モバイルLAN端末送給太郎，這時太郎只要在傳送器上按A鍵便可到達各組。當太郎進入月組首領室時……

月組首領：「你就是計畫SGGG所挑選出來的人？為什麼你



會懂得使用傳送器？」

太郎：「我希望你能為B研繼續開發遊戲，更希望你能與其他2組和好，令我能說服部長！」

月組首領：「在3個小組中，月組可說是最為穩健，組員的破壞活動亦甚小出現，故此我想不到有任何理由要協助你……」

看來太郎暫時並不能說服月組首領。不過，這時在牆上的警報器突然閃動，透過月組組員的通知，便得知早陣子被送往監獄的月組DESIGN CHIEF正在逃獄，而被送往監獄的原因是他希望自己能取代月組首領的位置……由於時間緊





迫，所以太郎便決定去說服他。就連月組首領都十分佩服太郎所擁有的正義感，故此便將此事交由他處理。

只要運用上方的傳送器便可到達月組的設計室，及後發覺在上方分別有機械人





メカマニアMK2與及メカマニア兩名敵人，擊敗他們後便可挑戰下方的月組DESIGNER——亦即是機械王メカ王。メカ王的戰力並不





弱，若擁有10-12個LEVEL會較好，而筆者就建議玩者應多善用處理漏洞，只要能成功封鎖他，要取勝便變得易如反掌了。完成任務後就可回到月組首領室，月組首領表示願意協助太郎，並替他通知星組的首領。於是太郎便可向著星組進發……

進入星組後，太郎感到十分奇怪，為什麼開發室會變成是一個住宅區？但當太郎繼續前進時，突然





被一群人包圍著，他們說這是星組首領的命令，而星組的首領亦立即出現，他不但認為太郎是由月組所派來的間諜，同時亦覺得太郎所做的一切都是全無意義，隨後更將他鎖入監牢之內（A點）。

在鄰近的監房中，傳來一些奇怪的聲音，看來除了太郎外，還有其他人被困著。那人便是星組的DESIGNER，由於他早前曾反對星組首領的行政方針，故此亦難逃被囚禁的厄運。不過，從他的口中是可得知逃離這個監牢的方法。原來在床附近是埋藏著一個非常殘舊的傳送器，只要利用它接駁MOBILE，相信是可造到傳送訊息的效果。其實所謂在床附近，就即是接近門的位置，找到後，LANNING-MAN便會出現，他除了











將太郎和星組DESIGNER救出外，更將モバイルLAN送給太郎。其後，星組DESIGNER便說出由於該組的開發人員過份揮霍，最後唯有迫於無奈地回到開發室居住……來到星組的首領室便可與星組首領會面，由於星組首領是個心胸狹窄的人，導致太郎十分不滿，雖然太郎道出互相合作的重要性，但對他似乎起不了任何作用，於是乎太郎唯有使用武力解決。星組首領的攻擊力並不是太高，只要利用處理漏洞和冷血話（寒い話）便可輕易取勝，而LEVEL方面，14-15左右便足夠有餘。戰勝後，星組首領終被說服，而太郎亦趁機追問他關於部長的事。

星組首領：「部長正在睡眠中……」

太郎：「睡眠？」

星組首領：「3年前，部長正決定開發一個究極的遊戲，除了開發費用十分高之外，更邀請了2500名的開發人員負責，而且每天的工作時間更是24小時。（←相信是指莎木？）」

太郎：「24小時不停工作？」

星組首領：「對於部長來說，這並不是什麼特別的事，呀……還有HIPHOPSYSTEM（ヒップホップシステム）！」

太郎：「HIPHOP……」

星組首領：「那隻在廣場中央的紅色龍蝦便是了，這主要是為了開發究極遊戲而設的系統。3年前，部長因為要每日不停向我們2500人作出指示，最後導致過份疲勞，於是便走進紅色龍蝦內休息，透過這個系統，他每天都能利用腦波和聲音向我們作出指示，故此那隻龍蝦才會發出聲音。另外，我們3個小組的首領，每週都必定要將一隻自己製造的GD-ROM交給部長。起初我還以為你是月組所派來的間諜，但有一點我可以肯定，就是我們星組所製造的遊戲，肯定是3組之中最好的！」



太郎心想：「這個人真是擁有過多的自信……」

最後星組首領答應了將傳送器開放，而太郎亦順利回到月組去。與月組首領談話時，星組的首領突然在DC的投射影像中出現，並質問月組首領有否派出間諜，月組首領當然說沒有，但是，月組首領為免節外生枝，故此便將太郎的モバイル沒收了……雖然太郎的內心感到十分難受，但為了證明自己是清白之身，便去找LANNING-MAN商議。LANNING-MAN表示花組是最大嫌疑的，為了找出答案，他便決定協助太郎潛入花組之內。不過，



當務之急是要到月組的（B點）處取回モバイル，這樣才可再次使用傳送器。來到廣場的中央，只要照著LANNING-MAN的指示前進便可成功到達花組。



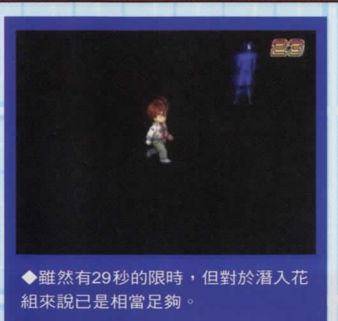








◆在這裏便可取回モバイル。



◆雖然有29秒的限時，但對於潛入花組來說已是相當足夠。

室，便可來到花組班長室，此時看見花組首領懲罰員工的經過，就連太郎亦不能幸免，同樣被花組首領送往反省室（D點）。在內裏與其他人交談後便可透過傳送器回到廣場，太郎便向LANNING-MAN道出花組首領的事，LANNING-MAN深信花組首領是曾經被人洗腦，而唯一能拯救他的人，相信就只有花組MAIN PROGRAMMER——デプロ。於是太郎便和LANNING-MAN一同前往秋葉原的JUNK屋

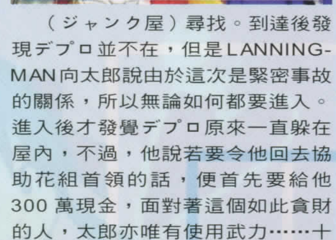
來到花組的（C點），太郎會被一個貌似阿隆的人阻擋著去路，他表示若要通過，務必要將70人打敗才可。其實太郎只要將7個敵人打敗便能順利通過，而且他們的實力並不高強，所以很快便可將他們收拾。接著一直前進，經過B研會議











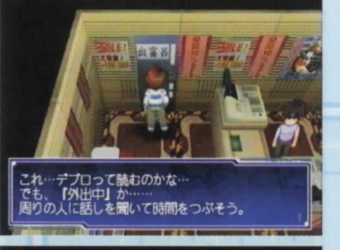
（ジャンク屋）尋找。到達後發現デプロ並不在，但是LANNING-MAN向太郎說由於這次是緊密事故的關係，所以無論如何都要進入。進入後才發覺デプロ原來一直躲在屋內，不過，他說若要令他回去協助花組首領的話，便首先要給他300萬現金，面對著這個如此貪財的人，太郎亦唯有使用武力……十



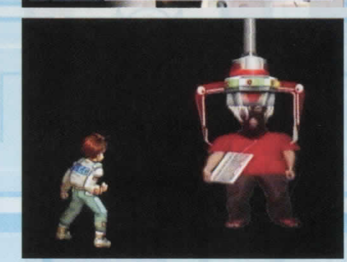


分容易便可擊倒デプロ，和之前一樣，同樣是沒有什麼技術可言，只要擁有23-24LEVEL便可。デプロ透露全部的事都是由HIPHOPSYSTEM所製造出來。雖然部長是進入睡眠的狀態，但是憑著HIPHOPSYSTEM與及腦波感應的能力，仍然能夠對員工作出指示……得到デプロ幫助的太郎，便立即起行回去花組……（這時玩者已可隨時進入秋葉原）









回到花組時，發覺情況已經十分惡劣，擊倒花組首領後（方法與之前無異），真正的間諜便會出現，他便是剛才教太郎怎樣逃出監房的星組DESIGNER，其實他的真正身份是花組PROGRAMMER，委託他做事的人正是B研的開發部長。所以亦難逃與他一戰。擊敗他



後，從花組首領的口中得知只要能齊集3片GD-ROM，便能令部長出現，而3片GD-ROM分別由月、星和花組的首領保管著。於是眾人便到B研會議室商討交出GD-ROM的事宜。可是，由於各持己見的關係，導致3名首領都不願交出自己的GD。不過，這時彌生部從後突



然出現，但是在彌生的威迫之下，他們最後都只好乖乖地交出來。只要將3片GD-ROM放在中間的DC之內，龍蝦便會暴走起來，這時便

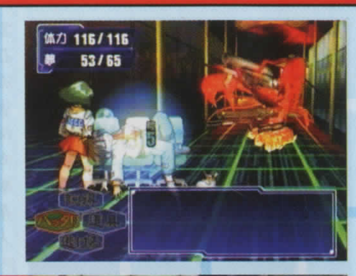




會立即與牠發生戰鬥。身為BOSS的牠，力量當然比一般嘍囉更強，筆者建議擁有28LEVEL或以上會有較高的勝算，還有，使用冷血話亦是十分重要。隨後部長便會出現，而龍蝦亦會再次向太郎發動攻擊。無疑今次的龍蝦比上次更強，但由於得到彌生的協助，故此只要用回剛才的戰法便可取勝，若然擁有坐著睡（イス寝）的話，便可令作戰更為輕鬆呢！而開發B研亦終於得到和平，各小組亦繼續負責自已所擅長的開發部份，月組：RPG；星組：MOVIE；花組：格鬥，並合力製造出一個究極的遊戲。











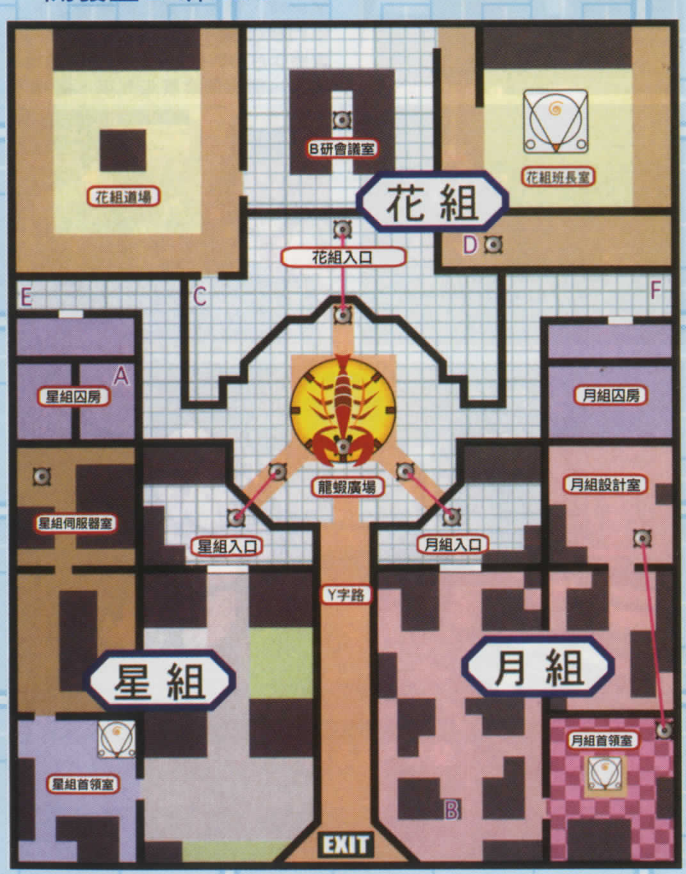






※E和F點雖然有兩名開發人員，他們分別是一顆樹（？）和一個瞄準器（？）。若然要令他們加入已方，唯一的方法便是將他們擊倒，但是以現時太郎的力量是不能造到的。不過，各玩者不用擔心，只要待LEVEL 到達60左右時回來便可（只要該研的狀況為獲得中的話，玩者是可隨時進入的）。

開發室B研MAP



第三話

第一之刺客！虹野薰綸登場！

第３話
第一の刺客！
カオリン登場！



由於太郎成功令SEGA的市場佔有率上升，令到DOGMA的幕後首腦大為憤怒，而他亦開始對SGGG有所行動……而今次SGGG要面對的，便是DOGMA三人眾之一的美少女——虹野薰綸（虹野カ



オリン）……今天，由於是假期的關係，太郎和彌生便到秋葉原逛逛，但在途中卻遇上虹野薰綸，她不但要將SEGA和DREAMCAST撤底打敗，更向太郎發出挑戰狀，她會以自己有份參與的遊戲MOEMOEParadise（萌え萌えパラダイス）來與太郎所開發的遊戲作個比較……雖然太郎現在擁有開發A和B研，但今次的對手卻是萬人迷虹野薰綸，無論是電視、動畫、同人誌等都可見到她的蹤跡。似乎要借助開發C研的力量才有機會將她擊敗……



來到C研的太郎，首要的任務是找出這裏的負責人，並了解現時C研的情況。

貧民層長：「你是誰？」

太郎：「我叫瀨賀太郎，是計畫SGGG的代表，來的目的是要與C研的部長見面。」



貧民層長：「哦…SGGG，我都略有聽聞，你是否為了C研的操控權而來？」

太郎：「是的，相信你是C研的代表吧！而你是否願意協助我呢？」

貧民層長：「但這裏只是貧民層……」

太郎：「貧民層？」

貧民層長：「在C研中，每層所負責的工作亦有所不同，富豪層，主要是負責替遊戲製造計畫書，並管理予算，除此之外，我們稱為大富豪的C研負責人亦在這層中；平民層，是負責遊戲的製作；貧民層，是負責清除遊戲中的BUGS。透過分工的好處，令到這裏的工作更有系統和效率，而我們C研所開發的遊戲亦擁有很高的銷量。」

貧民層長：「不過，在這裏有一件事你一定要知道的……就是MOE（萌え）。」



太郎：「MOE？」

貧民層長：「MOE，是指某些成年人過份沉迷或喜愛來自空想和現實世界並不存在的人物（如遊戲中的美角），對象可能是女性或者是機械人，但以女性居多。亦因如此，所以他們的想法都會過為偏激，所以你要小心一點……」

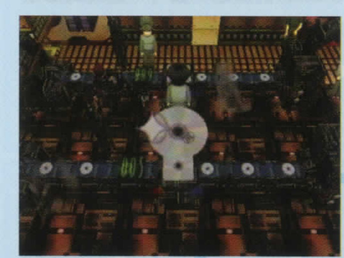
得到貧民層長的提點後，太郎便可在這層中作出調查，從一個配戴眼鏡的員工口中得知若要到達上一層是需要貧民層長所發出的通行證才可。當太郎到達除蟲區（A點）附近時，發現一名員工由於不停想著一些空想的少女而暈倒……這時一名男孩突然出現並請求太郎代替剛才那名員工的位置，太郎當然是立即答應他的請求，回到貧民層長室，得知控制除蟲機的方法後，便可正式投入工作。

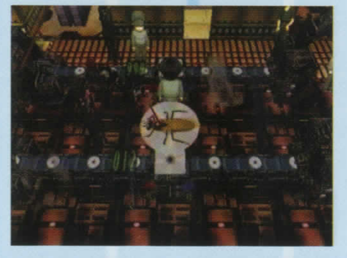


迷你遊戲1——除蟲

玩法：當輸送帶將GD-ROM送到太郎面前時，只要將有蟲的GD-ROM消滅，便可取得10點，若有任何失誤，即沒有將有蟲的GD-ROM消滅或者將沒有蟲的GD-ROM消滅便會扣去20點。







當分數到達50時，剛才那名請求太郎協助的男孩便會再次出現，由於他懂得說一種叫C語言的獨門語言，故此人們稱他為C-MAN。接著太郎便要繼續工作，只要顯示器到達150點時，彌生便會出現，就在她問及太郎正做什麼的時候，四周的員工便包圍著他們，由於彌生太過害怕，所便匆忙地離去，當彌生離開後，員工亦隨即散去。C-MAN看到後便將事情的始末說出來。





太郎：「為什麼會這樣的？」

C-MAN：「唔……其實與MOE有關，由於上層將員工們都甚為喜愛的MOE商品全部奪去，而彌生給他們的感覺又剛好與MOE相似，於是他們便不其然地走向彌生……他們真是十分可憐呢！」



C-MAN：「除此之外，因為失去了MOE的員工們，工作的效率亦大幅下降，不過，在貧民層長室內卻有個MOE的限定版FIGURE……你是可借來一用的。」

太郎：「我明白了。」

C-MAN：「我都要回去工作了。」

接著只要除蟲的點數到達350時，C-MAN和那名配戴眼鏡的員工便會通知太郎去找貧民層長。進入貧民層長室後，發覺富豪層長正在與C-MAN進行爭辯，內容是C-MAN反對富豪層長現時的開發方針，並且對於只有富豪層才能為遊戲製造計畫書這個決定感到大為不滿……而富豪層長則反駁C-MAN那種想法已經過時，並認為現在只是需要一個高效率和系統化的開發工場。





貧民層長：「終於來了，瀨賀太郎，這人是富豪層長，他定期便會下來視察這裏的情況……」

富豪層長：「我在貧民層長口中已聽過你的事，你就是那個計畫……SGGG的代表，我們這裏是分為上、中、下3層的，若你的工作表現良好的話，便可以到上層發展。另外，若你願意說出誰人是MOE的話，上升的速度便會越快……只要說出的數量越多，你很快便到達平民層！」



太郎：「這和製作遊戲又有何關係呢？」

富豪層長：「有著極大的關係，MOE就有如是邪教，力量更可等同一種傳染病！就是因為員工們太過沉迷，而令到開發的進度太為減慢。所以，若要令開發系統變得更完整，首先要做的，便是要鏟除這種不要得的思想。而且，MOE首先會侵蝕一個人，接著是十個，一個百個，故此絕對一個也不能放過！」

C-MAN因不能說服富豪層長而感到十分失望，但是太郎卻相信應該還有方法可改變他……隨著富豪層長的離去，太郎亦要回去繼續除蟲的工作，只要點數到達600時便告完成，C-MAN表示希望將來能在平民層與太郎相遇……而那名配戴





眼鏡的員工又會再次出現，不過，今次卻是通知太郎去貧民層長取通行證。





由於太郎的工作表現良好，所以富豪層長便批准他到平民層，並希望他那種工作的熱誠能繼續下去，但當太郎向他提及遊戲計書書時，C-MAN便立刻衝入來並說要告發貧民層長……

C-MAN：「其實貧民層長是收藏著MOE商品！」

富豪層長：「真有此事！」

貧民層長：「我沒有，你同我收聲……」

富豪層長：「SGGG的代表，你替我搜查一下，到底他有否收藏著MOE商品！」

這時太郎只要在（B點）便可找到ドットコム子ちゃん（那是與MOE有關的東西）。

貧民層長：「無可能……我自己都不知道會藏著那東西……」

富豪層長：「貧民層長，你知不知道藏有關於MOE的東西是十分大罪，我決定將你降到大貧民層。」

可是貧民層長卻遷怒於太郎身上，更向他發動攻擊……貧民層長的攻擊力亦不外如事，所以小心一點便可將他打敗。被太郎擊敗的貧民層長，隨即就被富豪層長打落大貧民層。而太郎和C-MAN亦成功取





得平民層的通行證。但是，那MOE商品確實不是貧民層長的，到底是誰人陷害他呢……

太郎上到平民層後，發覺富豪層長正在舉行1024次的定例計畫會議，目的是要製造一個壯大的RPG遊戲，而富豪層長希望SGGG的代表太郎與及剛剛升上平民層的C-MAN收集其他人的意見，從而為今次的會議作出總結，於是乎太郎便開始新的任務……太郎一共要收集





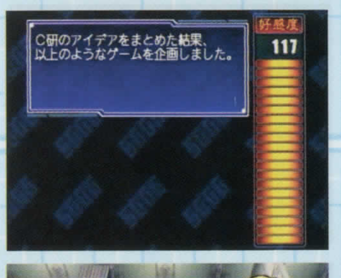
29個KEYWORD，要留意某些KEYWORD是需要經過戰鬥才能取得，在對話中取得的KEYWORD有死神（死神）、格鬥（格闘）、純愛（純愛）、破壞（破壊）、血腥（血みどろ）、speed（スピード）、工資生活者（サラリーマン）、老人（老人）、比賽（レース）、射擊（シューティング）、鱔魚（うなぎ）、戀愛育成（恋愛育成）、機構人（ロボット）、墨西哥（メキシコ）、美少女（美少女）、中世紀的歐洲（中世ヨーロッパ）、美少年（美少年）、第二次大戰（第二次大戦）、炸肉餅（コロッケ）、鍛鍊身體（マッチョ）、成熟的女性（熟女）、怪





獸（モンスター）。而需要戰鬥後才可取得KEYWORD有刺激（スリル）、高中女生（女子高生）、小學生（小學生）、魔女（魔女っ娘）、戴眼鏡的少女（メガネっ娘）、角色扮演遊戲（ロープレ）、宇宙（宇宙）和室町時代（室町時代）。

當全數集齊後，便可回去找富豪層長，首先是C-MAN以C語言作出總結，接著便到太郎，順次序選スリル、破壞、女子高生、小學生、ロープレ、宇宙、室町時代、メガネっ娘、魔女っ娘，完成後便可令好感度升到最高的117。雖然C-MAN的表現不錯，可是與太郎相







比始終是有所不及，故此富豪層長便將富豪層的通行證交給太郎。但可惜的是C-MAN卻未能順利到達富豪層……

剛剛上到富豪層的太郎，就在樓梯的附近拾到わらしべ這件ITEM（G點）。接著便可到右方找富豪層長。

富豪層長：「哦，SGGG的代



表，你終於來到富豪層，這裏是製造遊戲的第一現場，而這裏的員工也是最頂級的。」

太郎：「我希望與這裏的部長會面。」

富豪層長：「不用心急，若要與部長見面，是必須要成為最上級的開發人員才可！」

太郎：「最上級的開發員，是怎麼一回事？」

富豪層長：「少年，要成為特級開發員，首先是要了解各階層的需要，從而得知製作遊戲必須的PROJECT NUMBER（プロジェクトナンバー），而方法就是與其他員工交換道具。不過，你要切記，若然你所做的事是涉及MOE的話，我會立即將你降為最下級的開發員。」

太郎：「是……」

首先要到（H點），這便能換取みかん，跟著便到（I點），經過戰鬥後便能換取反物，接著的是（J點），今次換到的是伝説の木の枝。由於得到富豪層長的提示，所以太郎便到下層的（E點）換取伝説の同人誌，然後便在同一層的（F點）換取レアカード。下一個目的地便是貧民層的C點，當太郎準備往下層的時候，他的手提電話突然響起，原來是彌生，她告知太郎關















於MOEMOE 公主的事！亦希望能協助太郎……到達貧民層的（C點），便可取得ポスタマゲドン，而且更可得知C-MAN已經成為新一任的貧民層長。接著來到（D點），在這裏會見到C-MAN，看來他對於上次的事仍然是耿耿於懷，雖然他已經答應了太郎會從後追

上來，但是他好像有點古怪……從他手上可換取あのお方の





名刺。正當太郎準備返回上層時，他的手提電話又再次響起，但今次不再是彌生，而是一個不知明的人，他表示MOE對遊戲來說是十分重要，並叫太郎千萬不要忘記，可是太郎到了現在還未知道他現時的情況是十分危險……最後只要到達（K點），便可取得PROJECT NUMBER，之後便可去找富豪層長。







富豪層長：「呵呵！這麼短時間便能取得PROJECT NUMBER！」

太郎：「那麼我便可以與C研的部長會面？」

富豪層長：「唔……我現在便替你聯絡！」

但是，這時C-MAN突然衝入來。

C-MAN：「恕我冒昧，突然衝入來，因為我有重大的事情要報告！」

C-MAN：「太郎和MOE其實有著極大的關係，而他更隱瞞了不少關於MOE的事！」

富豪層長：「此事我會調查清楚，不過，暫時我要沒收你的富豪層通行證！」

此時，C-MAN不停利用C語言來侵擾富豪層長，最後他亦成功將富豪層長俘虜。

太郎：「富豪層長……快些停止呀，C-MAN！」

C-MAN：「我的C語言是沒有人能破解的！」

太郎：「甚麼？」

C-MAN：「我話比你知，SGGG，我要利用我的C語言來統治這裏的每一層！同我下去吧！」

太郎被C-MAN擊至大貧民層，在這裏可找到元組的貧民層長（M點）……

元組貧民層長：「你終來了，SGGG的使者……曾經是貧民層長的我，現在只是大貧民層的最低級員工！」

太郎：「對不起……我當時並不知道原來是C-MAN！」

元組貧民層長：「其實我已往都曾經告發過上任的貧民層長，而





他更是我的好朋友，相信這件事我永遠都不會忘記，而他最後更作出辭職的決定，當時我的心裏只是想著怎樣才可升職，現在回起真是覺得自非常愚蠢……」

在這裏除了可找到元組貧民層長外，更可找到一位叫MOE 長老（L點）的老伯。

MOE 長老：「等了你很久呢，SGGG 的使者！你可稱呼我做MOE 長老！」



MOE 長老：「以往，我透過MOE 的力量，製造了無數的遊戲！」

太郎：「MOE？」

MOE 長老：「唔，C研，以往有MOE 之研的稱號！」

MOE 長老：「亦因為MOE 所產生的威力是如此巨大，故此令人恐懼都是值得理解的，所以上層亦作出全面封殺，令到C研變回一個效率化的工場。」

MOE 長老：「其實MOE 對遊戲來說是十分重要的，甚至比機構來得更為重要！」

太郎：「甚麼是MOEMOE 公主？」

MOE 長老：「唔……MOEMOE 的公主傳說！」

太郎：「你可否教我怎樣才能





令MOEMOE公主出現？」

MOE長老：「唔，你要留心聽著，傳說是這樣的：從前有一個稱為『獨身男性95%左右』的神放棄了遊戲的開發現場，而這時必定會有一位傳說的救世主出現代替他……她是一位美麗的少女，她除了喜愛遊戲和動畫外，更願意與你一同參與COMIC MARKET（註）的活動……而且，她擁有的MOE力量非常之大，相信一定能救你脫險！」

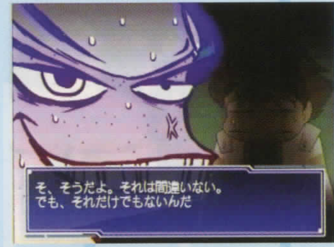
註：COMIC MARKET，在內裏可購買不同的同人誌，更可參與COSPLAY等活動。







這時太郎便想起彌生，現在只要到（N點）處按A鍵，便可成功利用電話通知彌生。原來彌生不但喜歡動畫，就連COMIC MARKET所舉辦的活動亦願意參加，這個答案就連太郎都感到有點愕然。就在彌生趕來的時候，被C-MAN所控制的富豪層長亦來到，並向太郎發動攻擊。擊敗他後，回去找MOE長老的時候，彌生終於都趕到，此時大貧民層的全部員工將太郎等人包圍，並大叫：「MOE~MOE~MOEMOE公主！」彌生聽到後大感困惑，而MOE長老表示彌生擁有MOEMOE公主的一切特徵，所以肯定她就是MOEMOE公主。而MOE長老決定將奧義「萌え萌え」傳授給太郎，其後員工們更發揮MOE的力量，令到後方的升降機出現，並藉此希望太郎能說服C-MAN。乘著升降機，太郎首先到達貧民層，戰勝咭之男（カード男，即是那個配戴眼鏡的員工）後便可往上層進發，來到平民層便要與赤MANTEAU（赤マント）決戰，勝出後FLAGMAN便會出現，他希望太郎能夠成功說服C-MAN。繼續上升，便會來到富豪層，擊倒富豪層長後，LANNING-MAN亦會出現，原來C-MAN是他的弟弟，亦是三兄弟中最為優秀的，故此LANNING-MAN希望太郎能將C-MAN擊倒，令他有重新改過的機會。今次到達的，是比富豪層更高的大富豪層，亦是與C-MAN決戰的地方（O點），C-MAN的攻擊力高，但只要使用「萌え萌え」和「寒い話」便可令其戰力降低，若體力不繼時便可以「イス寢」作回復，當然，若擁有40~42LEVEL便會較易取勝。C-MAN與太郎二人終於冰釋前嫌，而C-MAN亦明白到什麼是最重要的……但另一邊廂，從彌生和MOE長老的對話中得知原來是有著開發D研……











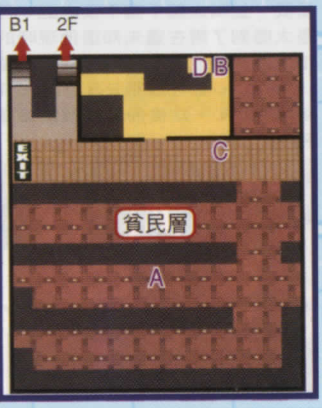








※由於往後多以劇情為主，故筆者建議玩者應在第三話中盡量提升自己的LEVEL，一來可以免得在遊戲的後期會有不夠打的情況出現，二來可以賺取多點資金購買道具來幫助遊戲的開發。



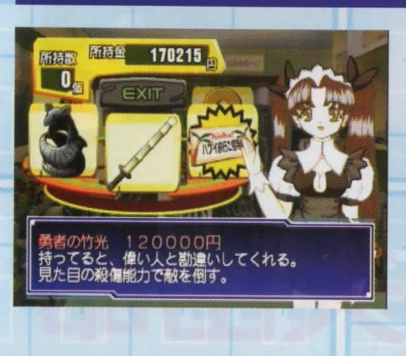








只要到處第二話的中段，玩者便可進入秋葉原，並購入一些較為珍貴的道具和武器。



秋葉原～2 號館

名稱	售價	功效
樹海水	6300Yen	夢全回復
美少美フィギュア	2000Yen	可回復開發人員的毅力，性格mania（狂熱型）專用。
女性の攜帶番號	2000Yen	可回復開發人員的毅力，性格charisma（魅力型）專用。
食事券	2000Yen	可回復開發人員的毅力，性格協調型專用。
熱愛のエキス	8000Yen	增加開發人員的協調性。
ハワイ旅行	30000Yen	全員到hawaii旅行，能力值上限全回復，但會消耗30日時間。
海のさち	50000Yen	全部開發人員能力大幅回復。
外注回數券	77700Yen	可令遊戲的開發度在指定的月份後有某程度的提高（要予算）。
勇者の竹光	120000Yen	主角可裝備的武器。單看是外觀便知道擁有一定的殺傷力。
あルマジロの鎧	130000Yen	主角可裝備的防具。雖不美觀，但卻有著極高的防禦力。

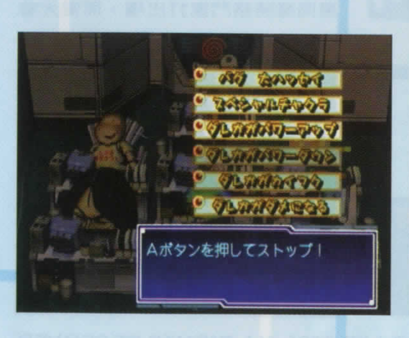


MESSE SANOH

名稱	售價	功效
ウンケルスター	5800Yen	可回復少量體力，開發人員亦可使用。
頭腦モチ	3500Yen	主角的夢作一定程度的回復。
樹海水	6300Yen	主角的夢作全回復。
友愛のしずく	5000Yen	開發人員的協調全回復。
ドコキサ塩パン	8000Yen	開發人員的才能作回復，而上限亦會增加。
大自然のめぐみ	80000Yen	全部開發人員的能力作大幅度回復。
トゲバット	30000Yen	主角可裝備的武器。頂部由橡膠製造。
精神注入棒	60000Yen	主角可裝備的武器。原本是為僧人而設。
手編みセーター	30000Yen	主角可裝備的防具。由女性編織，故此男性極為喜愛。
アルマのスーツ	70000Yen	主角可裝備的防具。價格昂貴。

在SIM-PART中的指示中，有一個稱為熱血熱血（もえもえ）的選項，選取後便會以隨機的形式在11個結果中抽取其一，其中更會帶來良性和惡性的影響。

名稱	效果
ダレかがカイフク	隨機抽取其中一名開發人員，並為他回復所有能力。
ダレかがダメになる	將其中一名開發人員的所有能力降至0。
ダレかがパワーアップ	將其中一名開發人員的所有能力上限增加5。
ダレかがパワーダウン	將其中一名開發人員的狀態變為「被黑圈包圍」，並且所有能力上限減少5。
スペシャルチャクラ	全體開發人員的工作能力大增，但在一定時間後便會下降到最低。
バグ大ハッセイ	發現BUG的情況十分嚴重，導致開發人員極為恐慌，開發日期會增加3日，而且設備下降。
全員トウボウ	全員逃走，與一般的逃走不同，他們是不會回來的。
宝クジ当たる	主角偶然中獎，故零用錢可增加10萬Yen。
カンセイ！	令開發中的遊戲立即完成，由於期待度會較低，故極有可能出現赤字。
ウチュウジン	宇宙人突然來訪，令到時間返回兩個月前，對於一些較遲推出的遊戲會有幫助。
ハズレ	簡單來說是落空，即是你白費3點魅力值了。



To Be Continuous~

エルドラドゲート ELDORADO GATE 第4卷

一切都要聽天由命



GAME PLAYERS DC GAME DATA

發行商/製造商	CAPCOM
遊戲類型	RPG
發售日期	4月12日（發售中）
售價	2800日圓
容量	GD ROM
記憶	16 BLOCKS

對應周邊：VGA BOX、KEYBOARD、Modem

TEXT: AINHO

SCENARIO 10——「貪吃的孖馬」

故事開始時，看見巴美娜正在找高美斯和艾利殊陪她去修練，可是他們一個以飲酒，一個以約會的理由拒絕她，結果巴美娜唯有自己一人去修練，而正想利用轉送鏡子出發的時候，巴度羅斯向她打招呼，並提出她不如參加亞魯比拉之町的一個武道大會作修練之用，順道可以打探一下新同伴的下落，而美瑪以前就是在這城鎮中居住。巴美娜認為這倒也不錯，便利用轉送鏡子來到亞魯比拉之町上，從酒場的主管口中得知大家去了武道大會，以致沒有客人來飲酒，而來到魔晶石屋附近，看見一位大嬸不批准一位孩子到武道大會，可是那位小孩不理會勸告轉身便走了，由此可見，武道大會的影響力真是多麼大的哦！從鎮的左上方樓梯來到比賽會場的入口前，當與一位把守入口的士兵談話後，他便會讓巴美娜通過。

進入後向站在門邊的一位大臣申請參加比賽，他便會命令把守左面B後台的入口讓巴美娜通過，而出場前可先到會場的觀眾席觀賞比賽情況，原來大會司儀是由合成屋的店主擔任，然後便介紹第一位選手，就是有多場戰鬥經驗的格鬥家，接著第二位出場的是酒量不會輸給任何人、手持鐵棒的醉漢，不過他原來背後還有二位同伴，由於這樣是侵犯大會規則的關係，所以觀眾都大為不滿，但格鬥家卻願意接受一對三的方式來比賽，可是當他們打算展開比試的時候，突然有一名鋼鐵鎧人（即是獸人巴度）從天而降，將三名醉漢彈出場外，接著更同樣將格鬥家打出場，而當大會司儀宣佈這場比賽的勝利者是鋼鐵鎧人後，他便飛走了……









主要入手道具（亞魯比拉之町）

- ●食人魔晶石
- ●ハングドマン
- ●Club 之卡（クラブのカード）



巴美娜觀看完比賽後進入B的後台，發現一名獸人也參加了比賽，而且這裡拾得一顆「食人魔礦石」。與裡面的女孩交談後，便會正式進入比賽，注意比賽一共分三場，對手全部屬於火屬性，建議每完成一場到宿屋SAVE。巴美娜一踏出台上，就得到各觀眾的歡呼聲，第一場的對手是姆莎斯道場的代表卡拉，她使出的鋼拳威力相當





高，唯一戰勝方法就是一回攻擊，一回補充體力。戰勝她後，她向巴美娜說會回去再加以修練，下次一定會勝利後便離開了。回到入口處，看見一位獸人少女正為爸爸出場比賽感到非常擔心，而進入A後台，就看見剛才被巴度彈出場外的三位醉漢，他們見離比賽開始還有一點時間，便急急腳離開到酒吧飲酒壯一下膽。









第二場比賽中，對手竟然是高美斯，巴美娜更因受到他的影響引發出新的力量，得到新特殊能力「奧義」。雖然高美斯同樣威力相當強勁，還懂得連續兩下攻擊，不過當來到第五回時，他得知大會的獎品並沒有「幻之名酒」後，便會中途離開，令到巴美娜無故成功進入決賽。最後一戰中，對手是一名懂得使出超能力的男子，名叫亞古（ア





チョー），而雙方交戰前夕，大會司儀介紹了這個大會的主辦者亞拿（アラン），接著決鬥便正式開始。雖然戰鬥一開始經已被亞古利用一種叫「超人奧義219」令巴美娜中毒，但是影響力不大，他的體力約300左右，只要身上裝備水屬性武具的話，要戰勝他可說是輕易而舉的事，而比賽結束後，亞拿邀請優勝者巴美娜到他的居所。

鏡頭一轉來到亞古的居所上，看見亞古與一位叫紀艾（ギズリー）的男子正在好像相討有關婚約的事，此時巴美娜來到，亞古立即邀請她進入他的房間，叫紀艾稍後再談。原來亞古特意舉辦武道大會的目的，就是找出一位有實力的人，替他找出昔日因消滅魔獸王失敗而犧牲的朋友麥斯（ワシ），和其妻子亞伊莉詩（アイリス）所誕下的兒子孖馬，孖馬擁有一把亞拿家族紋章的短劍，而他就是居住在一個叫利卡利（カリン）村中。可是，鏡頭映出這個消息已被紀艾偷聽得一清二楚了……

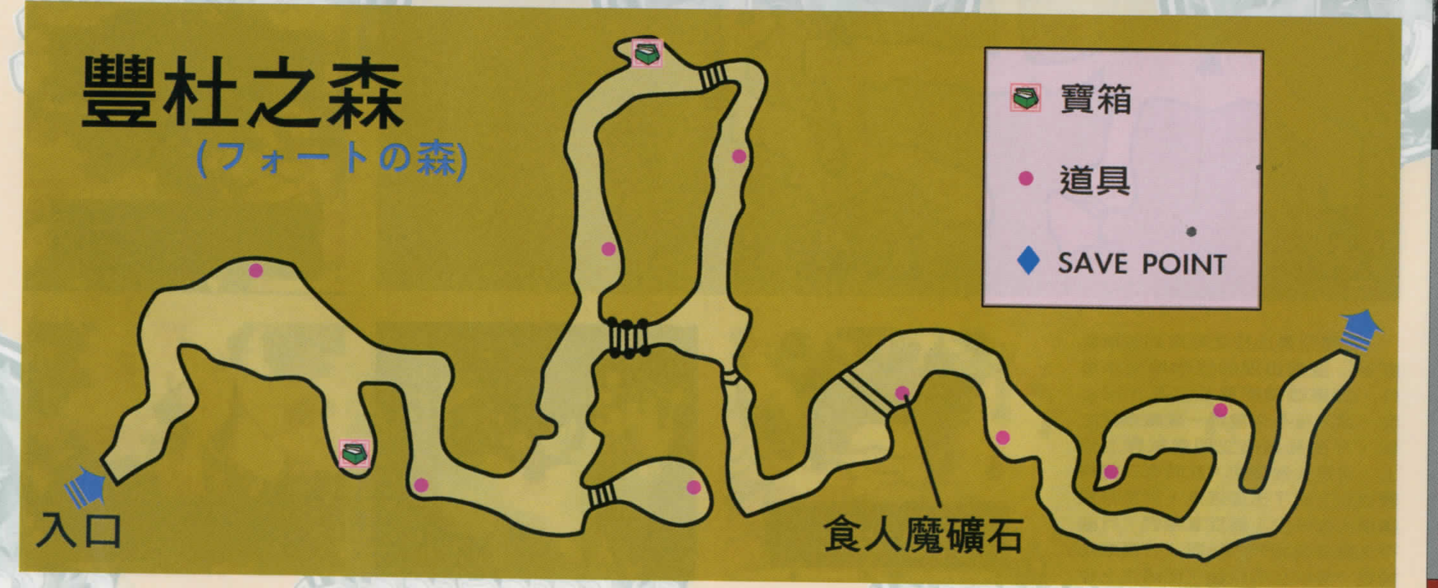
主要入手道具（豐杜之森）

- 食人魔晶石
- 光速之指輪
- 1000元

離開亞古的居所後，巴度羅斯突然前來上氣不接下氣地告訴她應先到城的瑪頭，利用轉送鏡子返回「運命之大地」上集齊同伴才可出發，他的說話令到旁邊二名士兵感到莫名其妙。豐杜之森出沒的怪物並不強勁，屬於樹屬性，玩者可以利用今話中新加入的「屬性屋」將武







具改變屬性，改造費用一概只收150元，比起購買新的武具方便得多和節省更多金錢。通過豐杜之森(フォートの森)來到卡利村，發現四周被火燒得紅紅烈烈，而一位大嬸就叫大家這個環境不要進入後便慌忙地逃離了。細心發現，原來是一班穿上黑衣的男子在縱火，他們知道巴美娜是大會優勝者便向我方展開攻擊，期間更發現所找尋的孖馬



被敵人圍困在樹上。敵人方面同樣屬於火屬性，他們體力大約有500左右，利用強勁水屬性魔晶石很快便可將他們消滅。

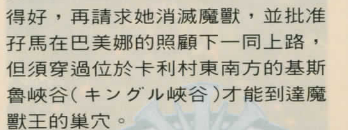
主要入手道具（卡利村）
- 食人魔晶石
- 小さな短劍
- 寶石長袍（ジュエルローブ）

事件結束後，孖馬發現身上重要的短劍不見了，感到十分之徬徨，於是樂於助人的巴美娜便替他找回這把短劍，並在村左上方發現一顆「食人魔礦石」。將短劍交給孖馬後，巴美娜以亞魯比拉之町中有很多食物的誘惑令他加入隊伍成為同伴。鏡頭一轉回到亞古的居所上，經亞古證實後，孖馬真的是麥斯的兒子，即時令眾人嚇了一跳，



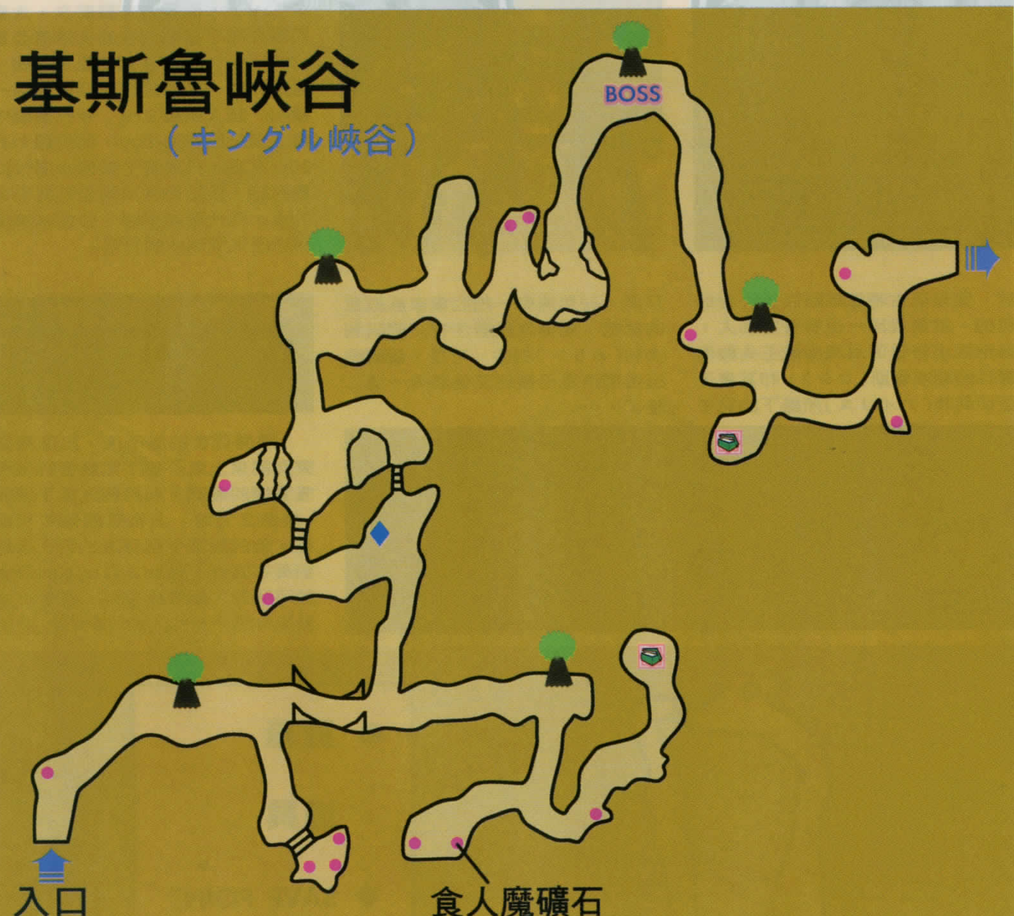


而亞古就對巴美娜拯救孖馬的事辦得好，再請求她消滅魔獸，並批准孖馬在巴美娜的照顧下一同上路，但須穿過位於卡利村東南方的基斯魯峽谷（キングル峽谷）才能到達魔獸王的巢穴。



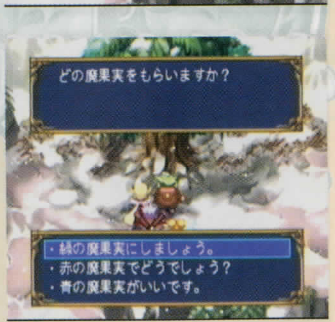
主要入手道具（基斯魯峽谷）
- 食人魔晶石
- 白金裝甲（プラチナアーマー）
- 魔果實









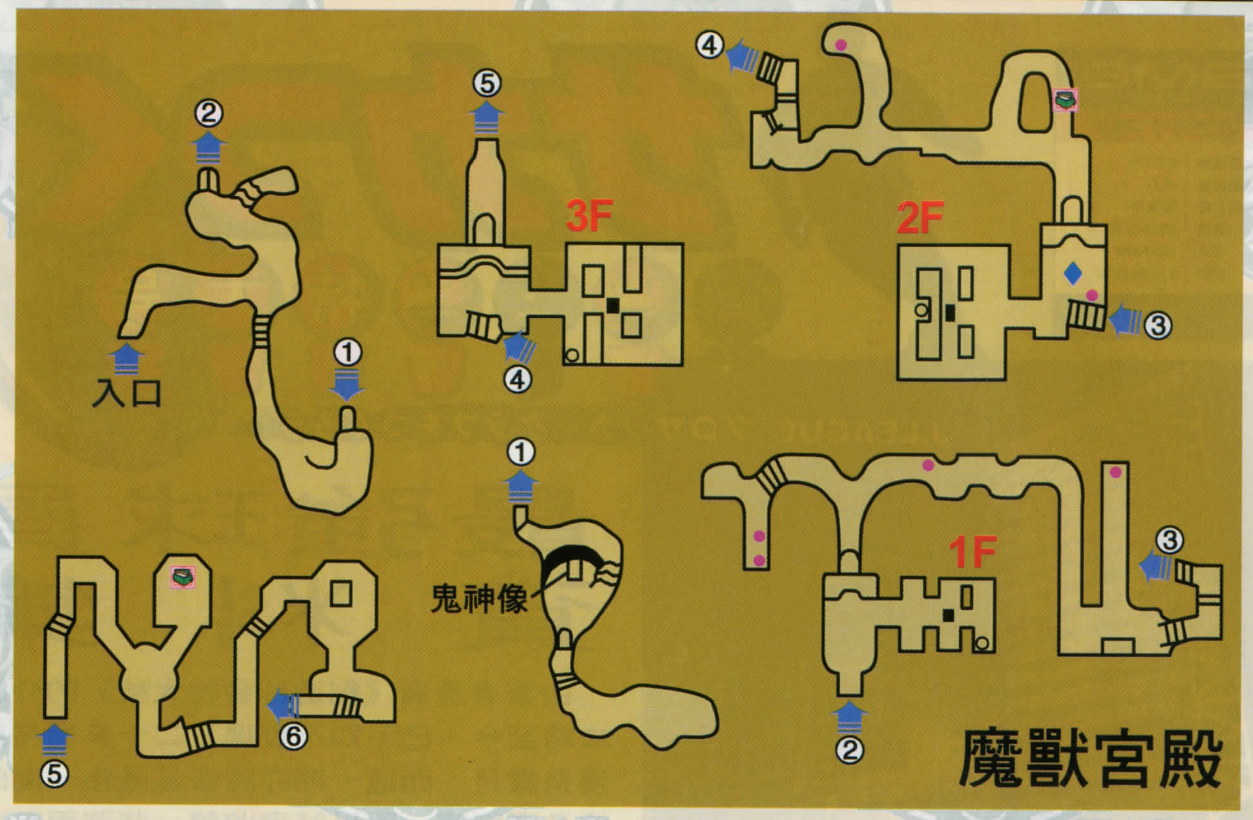


離開亞魯比拉之町來到基斯魯峽谷，這裡出沒的怪物屬於水屬性，故應改裝樹屬性武具才可出發。進入後不久發現一棵魔果實之樹，孖馬見到後立即嘗試爬上樹上，可是失敗多次，此時有三隻精靈從樹上跳了出來逃走，於是孖馬請求大家快點上路捉拿牠們。行前不久就發現牠們的蹤影，孖馬成功捕捉一隻紅色的妖精，而路途上也









穿過基斯魯峽谷終於抵達魔獸宮殿入口前，可是來到橋上時，突然聽到一把神秘的聲音，接著便刮起大風雪，巴美娜和孖馬抵受不住被吹落懸崖下……孖馬醒來後，發生巴美娜倒在上面的懸崖上，當他進入左上方的洞穴後，立即傳來一把神秘的聲音，於是走到鬼神像前，鬼神像竟發出聲音並說孖馬是鬼神之魂的繼承者，接著便將他的力量釋放出來，而得到「猛馬像之紋章」和特殊能力「滿腹擊」。從鬼神像後面的一條通道來到巴美娜身處的位置，成功救回她後便會加入隊伍中。回到魔獸宮殿的入口附近，遇上了巴度羅斯，他說由於天氣實在太過寒冷，不宜長話的時候，立即說為了將要對付強勁的怪物，今次還帶來一隻卡比，特別在此為玩者整理同伴。

準備好一切後一進入魔獸宮殿，便遇上兩旁的石像怪物阻止前進，敵人屬於光屬性，相信很快便可消滅牠們。在魔獸宮殿中，共分做四層，地形構造並不複雜，而遇上的怪物也不強，屬於水屬性，但玩者必須推動一些石像到按鈕上，才能令通往上層的門口打開。當從後花園來到一條樓梯前，巴美娜感應到有一股強勁的邪氣，叫各位要小心。來到最頂層，發現紀艾原來就是魔獸王，接著便會展開首領戰。魔獸王與這裡遇上的普通怪物同樣屬於水屬性，注意會放出麻痺特殊效果，而且他會作出全體攻擊，但由於己方有四名同伴的關係，只需選一人負責回復體力的工作，其他則主力攻擊他，不消一會便可消滅他。成功擊敗他後，大家以為事情得以解決，正想離開的時候，原來他仍沒死去，並從後方的秘密通道逃走，於是乎大家繼續追上，發現原來這條通道是通往出口的旁邊。當大家回到出口後，看到魔獸王與巴度展開對峙，最後魔獸王抵受不住巴度的強大力量，被他擊落懸崖下，接著巴度便飛走了……

事件結束後返回亞古的居所，亞古知道孖馬和巴美娜成功消滅魔獸王感到十分之開心，令在場的人向孖馬歡呼萬歲，然後孖馬便可離開亞古的居所，回到城鎮的碼頭利用轉送鏡子返回運命之大地與同伴們會見，這話便代表正式完結。













主要入手道具（魔獸宮殿）

- ●食人魔晶石
- ●月牙之卡(クレセントカード)
- ●ヨウキヒカード

次回放映：SCENARIO 11 ——「聖騎士琪琪」

~ TO BE CONTINUED ~

Text：小吉

GAME DC PLAYERS GAME DATA

項目	資料
發行商／製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應 VGA BOX/ 對應 KEYBOARD



最強球員資料集

由筆者負責《創造球會特大號》的介紹及攻略至今，已不知不覺過了二十多個星期的漫長歲月，而這一期亦將會是最後一期的攻略及資料庫，所以特意收錄一些強而有力的球員資料，希望各位讀者滿意。

創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

創造球會特大號索引

最終回－－最強球員資料集

今次已經是《創造球會特大號》攻略及資料庫的最後一回，所以特意收錄一些遊戲中實力非凡的國內、外球員在此刊出，希望各位能好好利用以下資料組織一隊無敵球隊，最後還有一點補充要補充，就是即是購入一流的球員亦必須配合各球員的專長進行訓練才能使他們真實力完全表露。而筆者心目中的最強球隊便是GK「河本 龍將」、DF「玖珂 次郎」、DF「バウアー」、DF「マルティニ」、MF「中 考介」、MF「グラーフ」、MF「源 京一」、MF「平塚 浪馬」、FW「那智 清隆」、FW「河本 鬼茂」及FW「野毛 秀樹」。

球員名稱	中孝介	阿見達哉	稲村瑞樹	岩城聰史	內海功	奧村辰彥	邑久村大譽	甲斐純哉	甲斐雅哉	河本鬼茂	河本龍將	喜山政史	玖珂次郎	倉元信隆	古沼多喜夫	佐和涼	新谷友樹	杉下龍次	立浪重則	迕元孝允	都並敏史	東條英虎	都倉彰
基本位置	OMF	FW	DMF	DMF	OMF	SDF	CDF	CDF	OMF	FW	GK	GK	CDF	FW	SDF	GK	DMF	OMF	OMF	CDF	SDF	FW	DMF
出身地	鹿兒島	岡山	千葉	岐阜	靜岡	秋田	東京	神奈川	神奈川	京都	京都	佐賀	神奈川	新潟	宮城	高知	長崎	靜岡	鹿兒島	秋田	東京	高知	島根
體力成長	早	晚	標	標	標	標	晚	標	晚	標	晚	標	標	標	早	晚	標	晚	標	早	晚	標	晚
知力成長	標	晚	標	標	早	標	晚	標	晚	標	標	標	標	標	早	晚	標	標	早	早	晚	標	晚
疲勞	△	◎	◎	△	△	○	○	◎	◎	◎	×	×	○	△	◎	×	△	○	◎	×	◎	◎	◎
受傷	○	△	○	△	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	○	○	△	○	○	×	◎	○	◎	△
犯規	○	○	△	◎	○	○	△	○	×	○	◎	△	△	◎	◎	○	×	◎	△	○	×	◎	◎
積極性	◎	×	○	○	◎	◎	△	×	×	◎	◎	◎	◎	○	×	◎	×	◎	×	×	◎	×	△
進攻意識	SS	S	A	C	A	SS	E	B	C	SS	B	G	S	S	A	H	B	SS	S	E	SS	S	B
守備意識	D	E	S	A	C	A	S	A	B	C	SS	S	SS	D	S	S	A	B	A	A	S	F	C
射門	S	A	A	B	A	B	B	B	B	SS	C	F	A	A	C	E	B	B	B	C	C	S	C
踢球準確度	SS	B	B	A	A	B	A	C	B	B	A	B	S	B	B	B	A	S	S	C	B	B	A
盤球	A	B	C	B	A	A	C	C	S	A	B	E	B	S	B	D	C	A	S	B	B	A	B
持球力	A	A	B	S	A	C	C	C	B	S	C	D	S	B	B	F	A	A	S	C	C	A	A
頭鎚	B	S	A	B	A	B	A	S	C	SS	A	A	A	D	C	E	B	B	S	A	C	SS	A
鏟球	D	D	A	A	C	C	A	B	D	B	D	E	A	C	B	D	B	C	C	A	C	C	C
傳球攔截	B	D	A	A	C	A	A	A	C	C	D	D	A	D	B	E	B	B	B	A	A	C	B
定點球組織	B	A	A	B	A	B	A	B	C	S	A	E	B	A	C	A	B	C	B	C	C	S	B
定點球處理	SS	B	B	B	A	C	A	B	B	S	S	C	A	B	B	B	B	B	B	C	D	A	B
GK 技術	G	G	F	F	G	G	G	G	G	F	SS	A	G	F	F	A	F	F	F	G	H	F	G
出迎	F	G	F	F	F	F	G	G	F	F	SS	A	F	G	G	A	G	G	E	F	G	F	G
腳力	S	A	B	D	B	B	A	C	B	SS	S	B	A	B	C	A	C	B	B	C	C	S	C
反應	A	B	B	B	B	B	B	C	C	S	A	B	A	C	C	B	C	A	S	C	C	A	C
體力	C	B	A	S	S	A	A	B	A	S	A	B	A	B	C	B	A	S	S	A	B	S	A
競爭力	C	A	B	A	A	C	A	A	B	SS	A	B	S	A	D	A	B	B	A	A	B	S	B
走力	B	A	B	C	A	B	A	B	B	A	B	C	B	A	A	C	C	A	A	B	B	A	B
直覺	A	D	C	D	B	C	B	C	D	D	A	A	S	E	D	A	C	C	C	C	D	C	D
統率力	A	C	B	B	C	A	A	A	D	S	B	B	S	B	C	A	B	B	A	C	B	B	B
判斷力	A	B	A	B	A	C	A	A	C	B	A	A	B	C	B	B	B	S	S	B	C	A	B
精神力	B	C	A	A	A	A	A	C	C	SS	S	A	A	B	B	A	C	A	A	B	E	A	C
CDF 適性	E	E	C	A	D	B	A	A	D	B	D	F	SS	E	C	E	B	C	C	A	C	B	B
SDF 適性	D	E	C	B	C	A	B	C	C	C	C	F	A	C	A	F	C	C	B	C	A	B	B
DMF 適性	C	D	A	S	C	B	D	A	C	C	E	D	SS	C	C	E	A	A	A	B	D	B	A
OMF 適性	SS	C	B	A	A	C	E	D	A	A	C	D	S	B	B	E	B	S	S	C	C	B	B
FW 適性	C	A	D	B	B	A	F	D	B	SS	C	F	C	A	D	D	D	B	A	C	D	S	C
POST PLAY	—	A	—	SS	—	—	A	—	B	A	A	—	—	B	C	—	A	—	A	S	C	S	A
左邊攻擊	—	B	A	—	A	S	—	A	—	—	S	C	A	A	S	A	B	S	A	A	B	B	B
右邊攻擊	B	A	B	B	C	A	—	—	B	B	—	B	A	S	A	A	—	A	A	B	C	—	B
中央突破	B	—	B	—	B	A	C	B	B	S	A	—	—	—	—	B	A	—	—	—	—	—	—
隱守突擊	A	—	—	A	—	—	B	B	—	—	—	B	A	—	—	—	—	A	—	—	—	B	—
中場緊迫	C	C	C	A	C	A	A	B	B	C	A	C	S	B	A	C	C	A	S	A	B	C	C
越位陷阱	D	B	C	A	C	B	A	S	C	B	B	C	A	B	B	B	B	A	B	A	D	C	C
「3-6-1」	A	—	—	B	B	B	B	A	A	—	B	B	—	—	B	A	—	—	A	—	—	—	B
「4-5-1」	A	—	—	B	—	—	—	A	—	—	—	—	S	—	A	B	—	—	—	A	—	A	—
「5-4-1」	—	A	—	A	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—
「3-5-2」	—	A	B	—	—	A	A	—	—	—	B	—	A	B	—	—	B	B	A	B	D	—	B
「4-4-2」	—	—	B	—	A	A	A	A	S	A	A	B	A	—	—	B	—	S	—	B	A	A	A
「5-3-2」	B	—	—	—	—	—	—	—	B	—	—	B	—	B	—	—	—	—	—	—	B	—	—
「3-4-3」	—	—	A	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	—	—	—	—	A	—	—	—	A	—
「4-3-3」	—	A	—	—	B	—	—	—	—	—	—	—	—	B	A	—	A	—	A	—	—	—	—

球員名稱	長嶋玄次	那智清隆	西方省吾	野毛秀樹	野田清志	野呂蹴一	野呂蹴五	野呂蹴三郎	野呂蹴二	野呂蹴七	野呂蹴四郎	野呂蹴六	萩原忠志	平塚浪馬	牧野高志	三神尚紀	御厨親典	源京一	森崎敬	矢沖田翔	与田雅武	ラゴス武威
基本位置	FW	FW	FW	FW	FW	FW	CDF	OMF	FW	GK	DMF	SDF	CDF	OMF	OMF	GK	SDF	DMF	CDF	OMF	DMF	OMF
出身地	廣島	東京	埼玉	静岡	廣島	静岡	静岡	静岡	静岡	静岡	静岡	静岡	北海道	静岡	富山	廣島	兵庫	埼玉	滋賀	山梨	石川	東京
體力成長	標	標	標	早	標	標	標	標	晚	晚	晚	標	早	標	標	晚	晚	晚	晚	早	早	晚
知力成長	晚	標	早	早	標	標	標	標	晚	晚	晚	標	標	標	標	晚	標	晚	晚	早	標	晚
疲勞	○	×	△	○	○	△	◎	○	○	◎	◎	○	△	◎	○	○	◎	◎	△	○	×	△
受傷	◎	○	×	△	×	○	◎	△	○	◎	○	△	△	○	×	○	◎	◎	○	×	○	×
犯規	△	○	△	△	◎	△	◎	◎	○	○	△	○	○	◎	△	○	△	△	◎	◎	×	△
積極性	○	△	◎	◎	◎	◎	△	○	◎	△	△	○	◎	◎	×	△	○	○	△	○	×	◎
進攻意識	C	S	A	SS	S	SS	F	A	A	A	D	B	C	SS	D	F	S	B	B	A	B	S
守備意識	S	E	A	A	F	H	SS	C	D	SS	A	B	SS	B	C	SS	SS	SS	A	C	B	A
射門	C	S	S	S	A	A	C	B	B	B	A	D	D	A	B	D	B	A	D	A	C	C
踢球準確度	B	B	A	A	B	B	B	A	B	B	C	B	B	S	A	A	A	S	B	B	A	A
盤球	A	S	D	S	A	A	F	E	D	B	E	B	B	A	A	C	S	A	B	A	C	B
持球力	B	A	C	S	A	C	D	A	A	C	C	D	B	A	B	D	A	A	C	B	B	A
頭鎚	B	A	A	A	A	C	A	C	A	B	C	D	S	C	B	D	B	C	A	C	B	C
鏟球	C	B	D	B	C	H	A	F	F	F	C	B	S	C	C	D	A	A	A	C	C	D
傳球攔截	A	B	D	A	C	G	A	F	F	F	B	C	S	C	C	E	S	S	B	C	A	B
定點球組織	B	B	A	SS	A	C	E	C	B	C	D	D	B	B	A	D	B	A	A	C	C	B
定點球處理	B	B	C	S	A	D	C	A	E	B	D	E	A	A	C	D	A	A	C	B	S	B
GK 技術	G	F	G	F	G	H	H	H	H	A	H	H	F	F	G	S	F	G	G	G	G	H
出迎	G	F	F	G	F	H	H	H	H	A	H	H	G	G	G	A	F	E	F	G	G	G
腳力	C	D	B	B	B	A	A	A	C	A	B	C	A	A	A	B	A	C	B	C	B	C
反應	B	S	A	S	B	B	D	C	B	B	C	D	B	A	B	A	A	B	C	B	B	C
體力	C	S	B	A	C	F	C	D	C	A	A	B	A	A	A	B	A	B	B	B	A	C
競爭力	C	B	B	A	B	C	A	C	A	C	B	D	SS	A	A	D	B	B	A	A	A	B
走力	A	SS	C	S	A	A	E	D	C	D	E	A	C	B	A	C	SS	A	B	B	B	C
直覺	C	D	A	C	C	D	B	B	D	B	C	C	B	B	C	S	D	B	B	B	C	D
統率力	A	B	D	A	A	E	A	B	E	C	C	D	S	A	E	S	B	C	A	A	A	A
判斷力	C	A	C	B	A	C	A	S	B	B	B	B	A	A	D	S	A	S	B	B	A	A
精神力	C	B	A	S	C	S	SS	A	A	D	A	A	B	S	C	S	A	B	B	A	C	A
CDF 適性	B	C	E	C	E	H	A	H	G	C	G	C	S	C	D	D	A	A	A	C	B	E
SDF 適性	A	C	E	B	E	G	B	G	G	C	F	A	B	D	C	D	S	C	B	E	B	C
DMF 適性	C	C	D	B	C	G	C	C	F	C	A	D	B	C	A	C	A	S	C	C	A	B
OMF 適性	B	A	C	A	B	B	G	A	D	C	C	F	C	S	A	C	A	C	D	A	B	A
FW 適性	C	A	A	SS	A	A	H	C	A	C	G	G	B	B	C	D	D	B	D	B	C	B
POST PLAY	—	A	—	—	B	—	C	—	A	B	—	C	A	—	B	A	B	—	B	—	—	A
左邊攻擊	A	—	A	—	—	B	—	A	C	C	C	A	—	S	—	—	S	—	—	B	C	—
右邊攻擊	A	SS	B	A	B	—	D	A	C	—	C	—	SS	A	A	A	S	A	A	C	B	—
中央突破	B	A	A	A	B	A	—	—	—	A	A	—	—	SS	—	—	—	SS	—	B	—	C
隱守突擊	—	—	—	A	—	A	A	B	—	—	—	B	A	—	C	A	—	B	S	—	B	C
中場緊迫	B	B	D	B	C	F	B	E	F	B	A	C	A	S	B	A	B	B	B	C	C	B
越位陷阱	A	C	D	B	B	F	A	E	G	B	C	B	S	A	C	B	S	A	A	C	A	C
「3-6-1」	B	A	—	—	—	D	—	—	—	—	—	—	A	—	—	A	—	—	B	—	—	B
「4-5-1」	—	—	—	A	A	—	B	C	B	—	—	—	—	A	—	—	—	A	—	—	A	—
「5-4-1」	—	—	—	—	—	—	B	—	—	C	D	—	—	—	—	—	S	—	B	—	—	—
「3-5-2」	—	SS	B	A	B	A	A	A	B	A	A	B	—	—	A	—	B	—	—	B	—	B
「4-4-2」	—	A	—	A	—	C	—	C	B	B	B	A	B	S	—	—	—	A	—	A	—	—
「5-3-2」	B	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A	B	—	—	—	—	—	—	—
「3-4-3」	—	—	A	—	—	—	—	—	—	—	—	—	A	—	A	S	B	A	A	—	A	B
「4-3-3」	A	—	B	—	B	—	—	—	—	—	—	B	—	—	—	A	—	—	—	B	B	—

球員名稱	アバルカ	アラビリーズ	ウィトラ	エスタシオ	エドガー	エレ	オーフェン	ガファー	カムー	カンジャ	カンター	キーティング	クアドラ	グラーフ	クリスチァン	クルーマン	ケンダル	ジード	シエロ	シモン	シューマイヤー	シュマイゼン	セガール
基本位置	FW	DMF	FW	FW	OMF	FW	FW	SDF	FW	FW	OMF	OMF	DMF	OMF	RW	CDF	FW	OMF	CDF	OMF	GK	GK	CDF
出身地	FRA	ARG	LIB	POR	ENG	BRA	ENG	BRA	NIG	BRA	FRA	HOL	SPA	HOL	GER	HOL	ARG	BRA	SPA	FRA	GER	DEN	BRA
體力成長	早	晩	標	標	標	晩	標	晩	標	早	標	晩	晩	標	晩	晩	標	晩	晩	標	晩	晩	標
知力成長	晩	標	晩	標	標	晩	標	標	標	晩	標	晩	晩	標	晩	晩	標	晩	標	標	標	晩	標
疲勞	○	○	○	○	○	◎	△	◎	○	○	○	◎	○	○	◎	◎	◎	○	○	△	○	◎	○
受傷	○	○	○	○	○	◎	△	◎	×	◎	○	○	△	○	◎	◎	◎	◎	○	×	◎	◎	○
犯規	△	○	△	○	○	◎	◎	○	○	○	×	○	○	◎	◎	○	△	○	○	○	×	◎	○
積極性	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	◎	○
進攻意識	SS	S	S	SS	S	SS	SS	A	S	SS	S	S	S	SS	SS	S	S	S	S	S	F	F	A
守備意識	H	SS	H	H	F	E	F	A	G	H	F	S	S	SS	F	SS	H	B	S	B	S	SS	S
射門	A	C	A	S	S	SS	S	C	A	SS	B	A	C	SS	S	A	S	B	B	A	F	E	A
踢球準確度	B	A	C	S	A	B	B	A	B	A	A	S	S	SS	A	A	B	SS	B	SS	B	C	B
盤球	A	C	S	S	C	SS	S	A	B	SS	A	A	B	SS	A	B	S	S	C	A	F	F	A
持球力	S	A	S	B	B	SS	S	A	B	S	A	A	A	SS	B	A	S	SS	C	S	G	E	A
頭鎚	S	B	B	A	A	SS	B	B	SS	B	B	B	C	A	S	S	A	B	A	A	G	E	SS
鏟球	C	A	C	C	D	B	B	A	D	C	C	B	C	B	C	S	C	C	S	C	F	E	S
傳球攔截	C	A	C	C	E	B	C	A	C	C	B	B	A	A	C	S	B	B	A	B	G	E	S
定點球組織	C	B	C	B	B	SS	B	C	S	A	A	B	B	SS	S	A	B	S	C	A	C	E	B
定點球處理	B	B	C	S	C	S	B	B	B	S	B	A	A	S	B	SS	S	A	A	A	D	C	A
GK 技術	G	G	G	F	F	E	F	G	G	E	E	F	F	F	F	G	F	F	G	E	A	S	E
出迎	G	G	F	G	F	E	E	G	G	F	E	F	G	F	E	F	F	F	F	E	S	S	F
腳力	C	C	S	A	S	SS	B	B	B	B	A	C	B	B	B	SS	B	B	C	S	C	A	SS
反應	C	B	A	B	B	S	SS	B	C	A	B	C	B	SS	A	B	A	B	C	B	A	B	B
體力	B	S	B	A	B	A	A	S	B	A	A	S	C	B	B	A	A	B	B	A	B	A	A
競爭力	S	A	S	A	B	S	B	C	C	B	A	C	C	A	B	SS	A	A	C	A	A	A	S
走力	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	SS	B	B	SS	B	B	B	C	A	B
直覺	C	C	D	D	D	C	C	D	D	C	D	D	D	C	C	D	D	C	E	B	A	A	D
統率力	D	S	D	C	S	C	B	S	D	S	SS	A	S	SS	D	A	B	SS	SS	S	B	S	A
判斷力	D	S	C	D	S	SS	D	A	C	SS	S	S	A	SS	C	A	SS	SS	C	S	B	C	C
精神力	D	C	D	C	SS	SS	S	A	D	C	S	A	D	SS	SS	B	S	S	S	S	S	C	C
CDF 適性	C	A	C	B	D	B	C	B	B	B	D	B	B	C	D	S	C	C	S	D	E	D	S
SDF 適性	C	B	D	C	C	C	B	S	C	B	C	B	C	B	C	C	C	B	C	B	F	E	C
DMF 適性	C	SS	C	C	B	B	C	B	D	D	F	A	A	S	D	C	B	A	S	E	F	D	B
OMF 適性	C	C	B	A	A	A	A	B	A	A	S	S	A	SS	A	B	S	S	C	SS	G	E	B
FW 適性	S	D	S	SS	SS	SS	S	B	S	SS	C	C	D	S	S	C	SS	A	C	A	H	E	C
POST PLAY	–	C	A	SS	–	–	–	B	B	B	A	B	B	SS	S	–	–	–	B	–	–	B	B
左邊攻擊	B	C	–	B	A	S	A	–	–	–	–	C	–	SS	A	A	SS	–	–	SS	B	B	–
右邊攻擊	–	A	C	–	B	–	–	S	B	–	–	–	–	–	–	A	S	A	–	–	–	–	A
中央突破	A	–	–	–	C	A	A	–	–	A	A	B	S	–	S	–	–	A	A	S	C	B	–
隱守突擊	B	–	A	S	–	A	A	B	B	A	A	–	B	SS	–	A	A	A	B	S	B	–	B
中場緊迫	C	A	C	A	D	A	C	B	A	B	A	A	C	SS	D	A	C	A	A	S	C	B	S
越位陷阱	A	C	B	B	B	A	B	C	B	A	A	B	C	SS	C	A	B	A	A	D	C	C	SS
「3-6-1」	A	B	A	–	A	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	B	S
「4-5-1」	–	–	A	S	A	–	A	A	–	A	A	–	–	–	A	S	SS	S	S	SS	–	–	–
「5-4-1」	A	–	–	A	–	SS	S	–	–	–	–	A	S	–	–	–	S	–	S	–	–	B	–
「3-5-2」	–	–	A	A	–	–	–	–	B	–	SS	A	A	SS	–	–	–	–	–	SS	B	–	–
「4-4-2」	B	B	–	–	–	SS	–	B	–	A	SS	–	–	SS	A	S	S	SS	A	A	–	–	SS
「5-3-2」	–	–	–	–	A	–	A	A	A	–	–	A	–	SS	–	A	–	–	–	–	–	–	–
「3-4-3」	–	A	–	–	–	SS	–	–	A	–	–	–	B	–	–	–	–	–	–	–	C	S	–
「4-3-3」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	A	–	–	–	–	S	–	–	A	–	–	B	–	S

球員名稱	セレゾン	ソラリ	ダービッド	チャールズ	チラバート	デステファン	デムールF	デュキャナン	デルベーネ	ドゥッカ	ドサイー	トット	ドフ	ニストロップM	ニュートン	ネットァー	ネリーノ	バウアー	バサーリャ	ハシム	バステン	バティスタ	バニョーリ
基本位置	DMF	FW	DMF	FW	GK	FW	CDF	OMF	FW	DMF	CDF	FW	GK	OMF	SDF	OMF	SDF	CDF	OMF	OMF	FW	FW	FW
出身地	BRA	ITA	HOL	ENG	PAR	ARG	HOL	FRA	ITA	BRA	FRA	ITA	ITA	DEN	BRA	GER	BRA	GER	ARG	MOR	HOL	ARG	ITA
體力成長	標	晩	標	標	晩	標	標	標	標	晩	晩	標	晩	標	標	標	標	晩	晩	標	標	晩	晩
知力成長	晩	晩	晩	標	標	標	晩	標	晩	晩	晩	晩	晩	晩	標	標	標	晩	晩	標	標	晩	晩
疲勞	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	◎	◎	○	◎	△	○	△	○	○	◎	◎	○	◎	○
受傷	○	○	◎	○	○	○	○	△	△	◎	○	◎	◎	△	◎	△	◎	◎	◎	◎	×	○	△
犯規	○	○	○	◎	△	◎	△	○	◎	△	△	◎	○	○	○	◎	△	△	△	○	◎	△	◎
積極性	○	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	○	◎	◎	◎	△	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
進攻意識	S	S	SS	S	F	S	H	S	S	A	A	S	E	A	S	S	B	S	SS	S	SS	SS	SS
守備意識	S	E	SS	G	C	G	S	A	E	SS	S	H	B	D	S	F	A	SS	SS	C	H	H	H
射門	B	B	B	S	A	SS	D	B	S	B	C	A	D	B	A	SS	S	A	B	C	SS	SS	A
踢球準確度	A	B	A	S	A	S	B	A	S	S	B	C	S	S	A	SS	A	SS	A	S	B	B	C
盤球	A	S	B	S	D	S	B	S	S	C	C	S	D	S	A	C	A	B	A	A	A	A	S
持球力	A	S	B	S	D	S	B	S	S	A	B	S	D	A	B	A	B	S	A	A	S	B	A
頭鎚	S	B	C	B	D	A	A	A	A	C	S	B	D	B	C	C	C	S	S	B	SS	SS	B
鏟球	A	D	A	C	E	B	S	B	B	A	A	D	E	C	A	D	A	SS	B	C	C	C	C
傳球攔截	A	B	A	C	E	C	S	A	C	A	A	C	D	B	A	D	A	SS	S	B	B	D	D
定點球組織	B	C	B	B	D	A	B	B	B	C	C	C	D	B	C	C	B	B	A	C	B	S	B
定點球處理	B	S	A	S	S	B	A	A	S	A	C	S	B	A	B	SS	A	A	S	A	B	S	A
GK 技術	F	G	F	F	A	F	F	E	G	F	F	F	SS	G	F	F	G	E	F	G	FW	E	G
出迎	G	F	G	F	S	F	G	F	F	G	G	F	S	E	G	F	G	E	F	F	E	F	F
腳力	B	C	S	S	S	S	B	B	A	A	C	B	A	B	S	S	S	S	B	C	SS	SS	B
反應	B	B	C	B	B	B	B	B	S	C	B	B	B	B	B	C	B	A	A	C	A	B	B
體力	SS	A	SS	A	A	A	A	A	A	B	B	A	A	A	A	C	A	S	SS	B	B	S	C
競爭力	S	C	S	A	S	A	S	A	B	S	S	C	S	B	B	B	B	SS	A	A	SS	SS	B
走力	B	C	B	B	B	S	B	B	B	B	A	A	B	B	A	C	A	B	S	C	A	B	C
直覺	S	C	C	B	A	D	D	B	D	D	C	C	S	D	C	B	C	SS	C	D	B	D	C
統率力	S	S	A	SS	SS	S	S	SS	S	SS	E	S	S	S	C	A	B	SS	S	S	C	S	S
判斷力	S	S	D	SS	S	S	S	S	S	SS	D	D	SS	S	B	S	A	SS	S	S	C	C	E
精神力	S	S	D	S	SS	C	A	S	S	SS	S	S	S	A	B	D	B	SS	S	C	S	S	A
CDF 適性	B	D	B	C	D	C	S	B	B	C	S	B	D	B	C	C	B	SS	C	C	B	B	C
SDF 適性	B	C	B	C	E	C	S	B	D	C	C	C	D	C	S	B	A	A	A	C	C	D	D
DMF 適性	S	D	A	B	D	B	A	A	B	S	A	C	D	C	C	D	C	SS	S	B	B	B	B
OMF 適性	A	A	A	B	C	S	B	S	S	B	C	S	C	S	D	SS	C	S	SS	A	A	A	A
FW 適性	B	A	D	SS	C	SS	B	A	S	B	D	S	D	B	E	C	D	C	S	B	SS	SS	S
POST PLAY	–	–	B	A	–	B	B	A	A	–	A	–	A	A	–	B	–	–	S	–	A	A	C
左邊攻擊	S	B	–	–	–	–	B	–	–	A	–	B	–	B	S	–	–	SS	SS	B	–	–	C
右邊攻擊	A	B	B	–	A	–	–	–	B	–	–	C	B	A	–	–	A	SS	SS	A	S	S	–
中央突破	S	–	C	B	B	A	–	A	B	A	B	C	–	–	A	B	B	–	–	A	–	–	B
隱守突擊	–	C	–	B	SS	B	A	B	–	B	B	–	SS	–	B	SS	C	SS	–	–	A	B	–
中場緊迫	SS	C	A	B	A	C	S	B	A	B	A	B	A	B	C	B	B	SS	S	A	A	B	C
越位陷阱	S	B	C	A	B	B	A	A	C	C	B	B	B	SS	B	B	B	SS	A	S	C	B	B
「3-6-1」	–	A	B	A	SS	–	–	–	B	A	A	–	–	–	–	–	B	–	–	B	A	–	–
「4-5-1」	–	B	–	–	–	–	–	–	A	A	A	–	–	A	–	A	–	–	A	–	–	–	–
「5-4-1」	–	–	–	–	–	–	–	–	–	A	–	–	–	A	–	A	A	–	–	–	A	–	B
「3-5-2」	–	–	–	–	S	D	–	B	–	–	–	A	–	–	C	–	–	SS	–	S	–	A	A
「4-4-2」	SS	–	–	–	–	–	S	B	–	–	–	A	SS	A	A	–	A	SS	–	B	–	B	–
「5-3-2」	B	B	A	A	SS	D	SS	–	–	–	–	–	S	–	–	–	–	SS	–	–	A	–	–
「3-4-3」	–	–	SS	S	–	–	S	–	SS	–	–	SS	–	–	–	A	–	–	A	–	–	–	A
「4-3-3」	B	–	–	–	–	D	–	A	–	–	S	–	SS	–	B	–	–	–	A	–	–	A	–

球員名稱	バルダーニ	バング	バンチ	ピアジオヌ	ピエール	ピエルーカ	ピオール	ヒックス	ピネリー	ビハイロビッチ	ビリヤコフ	ファケットー	ファルク	ファンサール	フィンケ	フェゲーロ	フォーゴ	フォーリット	フォンテイン	ブストス	ブラーメン	フランシスコ
基本位置	OMF	GK	CDF	FW	FW	GK	FW	OMF	FW	CDF	FW	SDF	DMF	GK	FW	CDF	OMF	OMF	FW	FW	SDF	OMF
出身地	COL	ENG	ITA	ITA	FRA	ITA	ITA	ENG	ITA	YUG	GER	ITA	BRA	HOL	NIG	CIL	POR	HOL	FRA	HUG	GER	URU
體力成長	標	晚	晚	標	晚	標	標	標	標	晚	晚	標	標	標	標	晚	標	標	標	標	標	標
知力成長	晚	晚	晚	晚	晚	標	早	標	標	晚	晚	標	晚	標	晚	晚	標	晚	標	晚	標	晚
疲勞	○	○	◎	△	△	◎	◎	○	◎	○	◎	◎	◎	○	◎	○	◎	○	○	○	○	×
受傷	◎	◎	○	×	○	◎	○	△	△	○	◎	◎	◎	○	○	○	○	△	○	◎	○	△
犯規	○	○	△	◎	○	○	○	◎	○	○	○	○	△	◎	○	△	◎	○	○	◎	○	◎
積極性	◎	△	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	◎	○	△	◎	◎	○	◎	◎	◎
進攻意識	A	G	H	S	SS	F	SS	S	SS	S	SS	A	A	H	SS	G	S	SS	SS	S	S	S
守備意識	E	D	SS	G	F	S	E	E	H	S	H	S	S	S	H	SS	C	S	G	H	S	B
射門	B	D	B	S	S	D	A	A	S	C	A	B	B	E	A	B	A	A	SS	S	A	A
踢球準確度	S	S	B	S	A	C	A	A	C	B	C	B	S	B	C	A	A	S	A	B	S	SS
盤球	B	E	B	S	A	D	B	S	B	B	A	B	B	D	A	B	S	S	S	A	S	S
持球力	A	E	A	SS	A	D	B	S	S	C	C	B	A	E	A	B	S	S	A	B	A	S
頭鎚	B	E	S	B	B	D	S	B	S	B	SS	A	A	E	B	S	C	S	A	B	A	B
鏟球	C	C	SS	B	D	E	E	D	C	A	C	A	A	F	D	S	D	B	B	B	A	C
傳球攔截	B	C	S	C	C	E	D	C	D	A	B	A	S	E	C	S	C	A	C	C	A	A
定點球組織	B	D	B	A	A	E	A	B	S	C	S	B	B	E	B	B	B	S	A	A	B	A
定點球處理	B	A	B	S	B	C	C	B	B	SS	C	C	B	B	B	A	B	S	S	B	SS	S
GK 技術	G	S	E	E	F	S	F	G	G	F	G	G	G	A	F	G	F	E	F	F	F	F
出迎	G	SS	E	F	F	A	E	F	G	F	G	F	F	S	G	F	G	E	F	F	F	F
腳力	A	B	A	B	B	B	B	C	S	C	A	B	B	C	B	B	B	A	A	S	S	A
反應	C	B	A	A	A	B	A	B	C	C	C	B	B	C	B	B	C	A	B	A	B	B
體力	B	A	A	A	A	B	A	B	B	B	C	A	S	C	B	B	B	A	A	A	A	A
競爭力	B	SS	SS	B	B	B	A	A	SS	C	SS	A	A	C	C	SS	B	A	B	S	A	B
走力	C	B	B	B	A	C	A	S	B	C	B	A	B	B	S	B	S	A	B	B	A	B
直覺	C	SS	D	C	C	S	B	D	C	E	C	C	S	A	E	C	D	C	D	D	C	C
統率力	S	A	SS	SS	D	A	C	C	D	A	C	A	A	C	D	SS	E	S	D	SS	B	SS
判斷力	SS	S	SS	S	D	A	B	E	D	C	D	A	S	C	C	S	D	S	C	SS	A	S
精神力	S	S	S	SS	C	C	A	D	S	S	C	A	S	D	C	B	C	A	C	S	C	S
CDF 適性	C	D	SS	D	D	E	G	C	C	A	C	B	A	E	D	SS	D	S	C	D	B	C
SDF 適性	D	E	A	D	C	D	F	D	B	A	D	S	C	E	D	B	D	A	B	B	SS	C
DMF 適性	A	D	A	C	B	F	D	B	B	B	C	A	S	E	C	A	C	S	C	B	A	C
OMF 適性	S	D	B	S	A	D	C	A	B	A	B	C	S	D	A	C	A	S	B	S	A	S
FW 適性	B	C	B	S	S	E	S	A	S	B	S	D	C	D	A	C	A	A	SS	SS	C	A
POST PLAY	–	A	B	B	–	A	–	–	–	–	A	D	–	A	B	A	C	A	S	–	–	–
左邊攻擊	B	–	–	B	–	–	C	–	–	S	–	A	B	B	S	–	–	–	A	A	SS	A
右邊攻擊	B	–	B	B	S	A	A	C	B	B	C	–	–	–	–	–	–	–	–	A	S	A
中央突破	–	B	–	–	SS	A	A	B	A	A	B	–	SS	–	B	S	A	A	A	–	–	–
隱守突擊	S	SS	SS	–	A	–	–	B	B	–	–	S	S	C	–	A	B	A	–	A	S	B
中場緊迫	A	C	S	A	B	S	C	D	C	C	B	A	S	B	C	A	A	SS	A	C	A	B
越位陷阱	C	C	SS	B	A	S	C	C	D	B	A	A	A	B	C	SS	B	C	B	C	A	B
「3-6-1」	A	–	–	A	A	–	–	–	A	A	A	–	–	–	S	–	–	–	–	–	A	–
「4-5-1」	–	–	–	SS	A	–	B	–	–	B	–	–	–	–	–	A	A	–	–	–	–	S
「5-4-1」	–	S	–	–	–	A	A	–	–	–	–	B	–	–	–	–	B	S	S	A	–	–
「3-5-2」	–	A	SS	–	–	–	–	–	B	–	–	–	A	A	–	–	–	–	S	–	SS	A
「4-4-2」	–	SS	SS	–	–	S	–	–	S	A	B	–	A	–	–	SS	–	A	–	A	–	–
「5-3-2」	S	–	SS	–	–	A	–	B	–	–	–	–	–	–	–	–	A	S	–	–	SS	–
「3-4-3」	S	–	–	A	A	–	–	B	–	–	B	B	–	S	B	–	–	–	–	B	–	–
「4-3-3」	–	–	–	–	–	–	B	B	–	–	–	A	S	S	A	A	–	–	S	–	–	A

球員名稱	フリードリッヒ	ブロシキ	ブロヘン	フンバルト	ベーレン	ベック	ベラート	ベルバーグ	ベルファスト	ボロン	マティアス	マリウス	マリッシュ	マルティニ	マルドラドロ	マンティリ	ミシェル	ミューレン	メラ	モーア	モレナ	ヤロン
基本位置	FW	OMF	RW	FW	OMF	OMF	OMF	FW	FW	OMF	CDF	CDF	FW	SDF	OMF	FW	OMF	FW	FW	CDF	FW	GK
出身地	BRA	CRO	UKR	HUG	ARG	ENG	GER	HOL	NID	CRO	GER	GER	ENG	ITA	ARG	ITA	FRA	GER	CAM	ENG	ARG	RUS
體力成長	晚	標	標	標	標	標	標	標	標	晚	標	標	標	晚	標	晚	晚	晚	標	晚	標	晚
知力成長	晚	晚	標	晚	標	標	標	標	標	晚	標	晚	標	晚	標	晚	晚	晚	晚	晚	標	晚
疲勞	△	○	○	○	◎	○	◎	○	△	○	△	◎	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	○	○
受傷	◎	○	△	○	○	○	◎	○	○	○	×	○	○	○	△	○	○	◎	◎	◎	○	○
犯規	○	○	○	○	△	△	△	○	◎	△	○	○	◎	○	×	◎	◎	○	○	◎	△	○
積極性	◎	○	◎	○	◎	◎	◎	◎	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	◎	◎	△	◎	△
進攻意識	SS	A	A	S	S	S	A	S	S	A	S	S	S	S	SS	A	SS	SS	S	D	S	H
守備意識	H	A	G	H	B	E	C	H	E	A	S	S	H	SS	H	F	F	F	F	SS	H	A
射門	SS	B	A	S	B	B	A	S	A	C	B	A	A	A	SS	B	A	S	A	C	A	D
踢球準確度	SS	S	B	S	SS	S	S	A	B	A	A	B	A	S	SS	B	S	A	B	A	A	A
盤球	A	A	SS	S	S	A	B	S	S	A	A	B	S	S	SS	S	S	A	S	D	A	C
持球力	A	B	B	B	A	A	B	S	S	A	C	S	SS	SS	SS	A	S	A	A	C	S	D
頭鎚	A	C	C	B	B	A	C	B	B	B	B	A	B	S	G	B	A	S	B	B	A	D
鏟球	F	D	F	C	B	C	C	C	B	C	A	A	B	S	B	D	B	C	C	S	D	D
傳球攔截	G	C	F	C	B	A	C	B	D	B	A	S	D	SS	A	C	B	B	B	A	D	E
定點球組織	S	C	B	A	B	B	B	A	A	B	C	B	B	B	A	C	B	B	B	C	B	E
定點球處理	B	C	C	B	A	S	A	A	B	A	B	B	A	A	SS	S	SS	A	B	B	A	B
GK 技術	H	F	G	F	F	E	F	E	E	G	G	E	E	F	F	F	F	G	E	F	H	SS
出迎	H	G	G	F	E	F	E	F	E	F	G	E	F	F	E	G	E	E	G	F	H	SS
腳力	SS	B	B	B	S	S	A	S	B	A	C	A	B	A	S	C	A	A	B	A	B	B
反應	S	B	A	B	A	B	B	A	B	C	C	B	B	B	SS	B	A	A	B	A	A	A
體力	B	B	B	A	A	B	A	A	A	B	C	B	B	S	A	C	A	B	B	B	A	A
競爭力	B	B	C	S	A	B	B	S	B	A	B	S	A	S	SS	C	B	SS	A	A	A	A
走力	A	B	SS	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	A
直覺	B	C	C	D	B	C	B	C	D	D	D	D	C	C	D	C	C	C	B	D	E	S
統率力	C	C	B	C	A	B	A	A	B	S	S	S	S	SS	A	SS	SS	D	S	SS	C	A
判斷力	A	S	C	B	S	S	A	S	D	S	A	S	D	S	S	S	SS	D	C	SS	C	S
精神力	B	C	A	D	S	S	A	S	C	S	C	SS	C	S	A	S	S	D	D	SS	B	S
CDF 適性	G	D	G	B	D	C	C	C	C	B	A	S	B	S	G	C	C	B	C	SS	H	D
SDF 適性	F	C	C	C	C	B	C	C	B	B	C	B	B	SS	G	C	B	B	B	A	G	E
DMF 適性	E	A	E	B	A	A	A	C	B	A	A	S	C	A	G	D	A	B	B	A	G	D
OMF 適性	C	A	A	B	S	S	A	S	A	A	D	A	A	B	S	S	SS	B	A	D	A	E
FW 適性	SS	C	S	SS	C	B	C	S	S	B	D	B	S	C	S	S	S	SS	A	F	A	D
POST PLAY	–	–	–	A	–	–	B	SS	B	–	B	SS	–	–	B	A	SS	–	–	C	–	–
左邊攻擊	B	A	S	–	B	–	A	S	–	S	B	A	C	SS	–	–	–	A	A	A	–	–
右邊攻擊	A	B	S	B	–	SS	–	–	SS	–	–	–	–	SS	A	B	A	A	S	B	A	A
中央突破	S	–	–	–	A	SS	–	–	A	B	–	–	A	–	A	–	–	A	–	–	C	A
隱守突擊	–	C	SS	A	A	A	A	SS	–	B	A	A	B	SS	–	C	SS	–	A	–	C	SS
中場緊迫	E	B	D	A	A	A	A	A	D	C	C	S	A	SS	C	B	B	S	B	A	E	C
越位陷阱	E	B	D	A	C	C	B	D	B	SS	C	B	C	SS	A	C	C	A	A	S	E	B
「3-6-1」	–	–	–	SS	–	A	–	–	–	A	–	–	–	–	A	–	–	–	B	–	–	–
「4-5-1」	–	–	S	B	–	–	A	–	–	–	–	–	A	–	A	–	–	S	–	–	–	–
「5-4-1」	–	–	A	–	–	–	–	S	–	–	–	A	–	–	–	B	–	–	–	B	–	A
「3-5-2」	E	C	–	–	A	SS	–	–	SS	SS	SS	–	A	SS	–	–	SS	A	A	–	D	S
「4-4-2」	D	C	A	–	–	–	–	S	A	–	A	S	SS	SS	B	S	A	–	–	B	–	–
「5-3-2」	–	–	–	–	–	–	A	–	–	–	A	S	–	SS	–	–	–	A	–	–	–	–
「3-4-3」	S	–	–	–	S	–	A	–	–	S	–	–	–	–	–	–	–	–	–	A	SS	–
「4-3-3」	–	B	–	B	A	SS	–	A	A	–	–	–	–	–	–	B	A	–	A	–	B	S

球員名稱	ヨーケ	ラインダース	ラウフ	ラビチェビッチ	リッカート	リバルド	リベイロ	リンス	リンドバーグ	ルイース	ルンゲス	レスタ	レッカー	レドルー	レナルト	ロート	ローマン	ロクレイン	ロゼイ	ロナルド	ロブレス	ロベルト
基本位置	FW	FW	FW	FW	DMF	OMF	OMF	DMF	OMF	OMF	FW	CDF	FW	DMF	OMF	CDF	FW	OMF	FW	FW	FW	SDF
出身地	VEM	BRA	SPA	YUG	HOL	BRA	BRA	ENG	GER	POR	GER	ITA	ENG	ARG	BRA	ENG	BRA	IRE	ITA	BRA	ARG	BRA
體力成長	標	標	標	標	標	標	標	晚	晚	標	標	標	標	標	晚	晚	標	晚	標	標	標	標
知力成長	標	標	晚	標	標	晚	標	晚	晚	標	標	標	晚	標	標	標	標	晚	標	晚	標	標
疲勞	○	△	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	◎	△	◎	×	○	○	○	◎
受傷	○	○	◎	○	◎	△	△	◎	○	○	○	○	○	○	◎	◎	△	×	○	○	◎	◎
犯規	○	△	◎	○	×	△	○	◎	○	○	○	○	◎	◎	◎	○	△	○	○	○	◎	△
積極性	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	○	◎	○	○	○	△	◎	◎	◎	◎	○	◎
進攻意識	S	SS	S	S	S	S	S	A	S	S	B	S	SS	A	SS	F	SS	S	SS	SS	S	SS
守備意識	E	G	F	E	A	C	E	SS	G	G	E	S	H	SS	SS	S	H	F	E	F	H	B
射門	A	S	S	A	A	A	A	C	B	A	A	C	S	A	A	B	SS	A	S	SS	A	S
踢球準確度	C	A	S	C	S	A	S	A	B	S	S	C	A	S	A	B	B	S	B	A	B	A
盤球	A	B	S	S	B	A	S	B	S	A	S	B	S	A	A	D	A	B	A	S	S	S
持球力	A	B	S	S	S	A	S	A	S	A	A	C	A	A	A	C	B	B	B	SS	B	A
頭鎚	S	C	B	C	S	S	A	A	C	C	A	A	B	A	B	S	A	B	A	S	C	G
鏟球	B	D	C	C	S	B	B	B	C	C	B	A	C	A	A	S	B	D	C	B	C	A
傳球攔截	B	E	C	C	S	B	B	A	B	C	B	A	B	S	A	A	D	C	D	B	D	A
定點球組織	A	A	B	C	A	A	A	B	C	C	B	B	A	B	B	C	B	C	A	B	B	B
定點球處理	B	B	A	B	B	S	B	C	B	A	A	B	B	B	B	C	A	E	A	A	B	SS
GK 技術	F	H	G	G	F	F	E	G	F	G	F	G	F	F	F	G	E	H	E	E	F	F
出迎	G	H	F	F	E	E	F	F	G	F	F	G	G	E	F	F	F	H	F	F	G	E
腳力	B	B	B	B	A	A	B	B	C	B	B	B	B	B	C	C	A	F	B	S	C	SS
反應	B	A	A	C	B	A	B	C	C	A	B	B	B	A	C	B	A	B	A	S	C	S
體力	B	B	A	A	A	A	A	A	B	B	A	B	A	A	B	B	A	B	B	A	B	S
競爭力	S	C	B	B	S	A	B	C	B	A	A	B	B	B	C	B	A	B	S	SS	B	A
走力	B	B	A	B	B	B	S	B	A	B	S	B	B	B	A	A	A	B	A	B	S	SS
直覺	D	B	D	C	A	C	C	C	D	C	C	C	B	C	C	D	C	B	D	C	C	D
統率力	D	C	A	C	A	B	B	S	C	A	SS	S	S	A	D	A	B	C	A	A	C	B
判斷力	E	A	S	E	S	C	D	S	C	D	S	E	D	S	D	B	B	A	C	S	E	A
精神力	E	B	A	C	A	B	B	S	D	D	S	A	B	C	S	B	S	B	C	S	C	A
CDF 適性	D	F	B	C	S	C	C	A	D	D	B	A	C	C	C	A	C	H	C	B	C	A
SDF 適性	D	E	D	C	C	C	B	C	D	B	C	A	B	A	A	C	B	F	D	B	B	S
DMF 適性	D	D	B	C	S	E	B	S	C	C	A	A	B	S	A	C	C	B	C	B	C	A
OMF 適性	B	A	S	A	A	S	A	C	A	S	S	C	A	A	A	B	C	A	B	A	B	S
FW 適性	S	SS	S	A	C	A	B	C	B	C	SS	C	S	B	A	B	SS	B	S	SS	S	A
POST PLAY	A	–	–	B	–	–	A	A	B	S	S	S	A	B	–	C	B	–	A	A	–	A
左邊攻擊	–	B	A	B	SS	–	B	A	–	–	S	A	–	A	–	C	B	B	–	B	B	SS
右邊攻擊	B	–	A	–	SS	A	–	–	–	B	–	–	A	–	C	–	–	C	A	–	B	–
中央突破	C	A	–	A	S	SS	SS	–	C	–	–	A	–	A	C	–	–	–	SS	SS	–	A
隱守突擊	–	C	A	–	–	A	–	A	C	A	SS	–	A	–	B	C	A	B	–	–	A	–
中場緊迫	A	D	B	A	B	A	B	C	B	C	A	A	B	A	D	A	D	B	B	SS	C	A
越位陷阱	D	D	C	D	S	A	B	A	B	B	C	B	A	A	B	A	B	G	B	C	C	A
「3-6-1」	–	–	–	–	–	–	–	A	–	–	A	–	–	–	–	A	–	B	–	–	–	–
「4-5-1」	B	–	–	–	–	–	A	–	A	–	A	S	A	SS	B	B	A	–	–	–	A	–
「5-4-1」	B	–	–	–	SS	A	A	–	B	A	–	–	–	–	–	–	SS	–	SS	–	–	–
「3-5-2」	A	–	–	B	S	A	A	SS	–	–	–	–	A	–	B	–	A	C	–	B	B	S
「4-4-2」	–	B	A	B	–	–	–	–	–	–	–	S	A	–	–	–	–	–	A	S	–	B
「5-3-2」	–	–	A	B	SS	A	–	–	A	A	–	–	–	SS	B	A	–	–	–	B	B	–
「3-4-3」	–	A	–	–	–	–	–	A	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	S	–	–	A
「4-3-3」	–	C	A	–	–	–	–	–	–	A	A	SS	–	A	–	–	–	A	–	–	–	–

「THE END」



項目	內容
發行商 / 製造商	SEGA/ Overworks
遊戲類型	AVG+SLG
推出日期	3 月 22 日
售價	初回限定版售 9800 日圓；普通版售7800日圓
容量	GD ROM 三片
記憶	11 Blocks

對應周邊：震動器

TEXT:綿羊大王









第五章 ～黑衣新娘～

一、生與死

天朗氣清的早上，少女將一片愁雲慘霧帶進巴黎的墓地。

「Philip，我今天又帶來你最喜愛的鮮花…」

「今天，待我們兩個人開心渡過…」

墓地是亡者安息之地，一旦塵歸塵，土歸土，生死兩界自相絕…人鬼殊途，過份悼念死者，只會徒添雙方的哀傷…

縱使未亡人知道人鬼殊途，奈何情不自禁，回憶不絕，試問，又有多少人可以消取對至親的烙印…

在墓前，黑衣淑女為死者獻上鮮花，放到碑前，細語如常，開始一段沒有回應、亦沒有結局的情深對話…不知不覺為怪人與巴里華擊團牽起們新一場戰鬥的序幕…

二、靈力偵測儀

離墓地不遠是劇場《les CHATTES NOIRES》，當天，大神如常為劇場每天源源不絕的雜務而疲於奔命。

秘書室內，

美露：「大神，怎樣？檢查好候選人名單嗎？」

大神：「還剩一個人。現在為止，透過文件審查，所有人也不合格。」

莎兒：「大神真繁忙。完成後一起用下午茶吧。」

格嵐也來到，呼了一口悶氣：「嘿…真麻煩。終於由吶悶的會議中得到解放呀。」

道大神：「怎樣，大神，有好孩子嗎？」

大神答：「是呢…要成為巴里華擊團隊員，所有人的靈力也太低。」

格嵐：「是呢。如果能那麼容易在廢紙上找到隊員，可就不用辛苦。」

美露：「主管，會議怎樣？」

格嵐：「決定了一件事。巴里華擊團今後只會有一名新隊員。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
いまのままで十分です。	現在就足夠。	─
ちょうどいいです。	剛剛好。	↑
少なくありませんか。	不是太少嗎？	─
Time Over	─	─

格嵐：「畢竟予算不足啊。呀，是是，僧為你造了一件秘密武器。」手上提起一副似望遠鏡，下接精密儀器的小道具。

「是這個。手提型靈力測量器。」「帶這個出外，可輕易找到靈力高的孩子。」「將這個對準顯眼的孩子，便能知道那孩子的靈力。」

莎兒：「不愧是僧。見他整日在機庫，原來製造了那東西。」

大神：「所以，大神。你用那個在街上找尋候選隊員。」「嗯，順便，替我到花屋訂花。」「那麼，找隊員與訂花，拜托了。」

於是，大神又到街上閒逛。

三、第一段自由時間 (15:00 至16:00)

註：

地點：花屋、茶座(カフェー)、寶美家正門(ブルーメール邸玄關)

如於指定時間經過以上三個地方會出現事件，大神可對不同人仕探測靈力或與之對話，但沒有多大作用。所以，為免浪費時間，不進入事件為妙。

通訊器頻道一灠

頻道	目的地
13720	巴黎 Wide
14070	巴黎 News
14200	姬絲莉
14400	莎兒
14500	美露
14680	命運之水晶
14900	歌莉歌
15000	艾莉卡
15300	格嵐
15400	洛庇莉亞

艾莉卡

▷ 地點：教會
時間：15:25 前

大神走到教會，幸運遇上一對結婚老伴。艾莉卡在幫忙執行儀式。

艾莉卡：「呀，大神。現在是婚禮途中。他們是老夫婦，可是年少時沒有錢結婚，時至今日才儲夠錢，舉行婚禮…呢，大神。為慶祝一對新人，敲響教會的鐘好嗎？看到我訊號後請你敲鐘。」

禮堂上，神父：「請兩位接吻。」

艾莉卡見狀：「大神，是現在了。」

大神敲響會鐘：

Analog LIPS

選擇	艾莉卡
(中至強)鐘を鳴す	↑
(最弱)鐘を鳴す	↓

教堂裡一對新人感到無比幸福，艾莉卡也感到非常開心。

艾莉卡：「太好了…新郎新娘都很滿足。婚禮完滿結束…我們也離去吧。」

大神與艾莉卡走到教會外，剛好遇上老公公與老婆婆兩位，兩位雙雙致謝大神與艾莉卡。

艾莉卡：「不用謝啦。下次到我們婚禮時你們要來噯。」

老公公與老婆婆離去。

艾莉卡：「美好的婚禮…我好感動。」

大神：「艾莉卡…我們的婚禮…是我與艾莉卡嗎？」

艾莉卡滿不在乎：「下！我與大神？呀…是那樣嗎？」「我不介意啊。」「嗯，我還有工作！」

艾莉卡離去，大神繼續閒逛。

▷ 地點：大神家(大神のアパート)
時間：15:25 前

大神致電艾莉卡，在通訊器的主畫面上：

艾莉卡：「洛庇莉亞搬到地底的倉庫啊。我想為她慶祝…」

洛庇莉亞巧合來電，也出現在主畫面上。

洛庇莉亞：「嗯…嘗試下…總算成功接駁到。」

艾莉卡：「係係，洛庇莉亞。你好嗎？」

洛庇莉亞：「唉…是隊長和艾莉卡…接到討厭的地方嗎。我收線啦。」



艾莉卡沒有理會：「是了，洛庇莉亞。搬家完畢，可以去妳處遊玩嗎？」
洛庇莉亞：「…不會聽人家說話。妳不用來…說直接，妳來吧。」
艾莉卡繼續自說自話：「是了，大神。慶祝洛庇莉亞搬，有好主意嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛庇莉亞
聖母像。	聖母像	↑	—
引越しそば。	搬家冷麵(日本伝統)	—	—
エリカのブロマイド。	艾莉卡的照片	—	↓
Time Over	—	↑	

艾莉卡：「不喜歡？洛庇莉亞真任性。」
洛庇莉亞慌忙找籍口脫身：「我有急事，要收線了。再見！」

▷ 地點：公園
時間：15:30 後

下午，艾莉卡與幾位小孩子在公園玩「踢罐遊戲」。
艾莉卡：「呀，大神！我在與附近幾位孩子玩踢罐遊戲。」
大神：「是嗎。誰當鬼？」
艾莉卡面帶失落：「是我～。由最初開始就由我當鬼。」
大神：「那才像艾莉卡嘛。噯，要踢到罐了。」
艾莉卡慌忙阻止上前的小孩子：「呀？嘩！不要～～！」但一絞兒摔倒在地…
「痛，擦破膝蓋了～！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
ツバをつけてあげる。	塗上口水	↑
おまじないをしてあげる。	教艾莉卡一句咒語	↑
キズロを水で洗ってあげる。	用水清洗傷口	—
Time Over	—	—

讓大神替自己治傷，傷口果然好多了。
艾莉卡：「是嗎，大神…多謝。這樣就馬上治好。那，我繼續遊戲，我去了。」

姬絲莉



▷ 地點：圖書館
時間：15:25 前

※註：姬絲莉連鎖事件二
圖書館內，大神遇上姬絲莉。
姬絲莉：「閣下嗎？來得恰時。」「記載了寶家美歷史的上卷書籍並不在我家的書庫…我想會在這圖書館，於是來找。」「抱歉…可以幫我找找嗎？」
大神與姬絲莉分頭行事，發現書籍上卷在圖書館上層(見圖)。
姬絲莉言出感激：「多謝閣下。就近在眼前，但要怎樣取…」
大神提議用梯子攀拿，由大神按實梯子，姬絲莉爬上取書。
可是，大神中途感到鼻子癢癢。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
くしゃみをする	打噴嚏	↓
Time Over	—	↑

姬絲莉取過書籍：「多得你扶著。好！拿到了。」「這就可剖釋我寶美家歷史。」
姬絲莉從梯子落下：「是了…先看看如何連繫到下卷吧…」
『…我們離開北歐，以寶美家之斧，邁向新天地，出航大海。可是…該次出航險些斷絕寶美家血脈，實在危險…』
「原來如此…之後我寶美家的苦難歷史就此開始。」
姬絲莉轉身往櫃面：「…我借這書回去，多謝你幫忙。再見。」

▷ 地點：墓地
時間：15:25 前

大神在墓地裡遇上姬絲莉。
姬絲莉：「…是閣下？你在這裡幹什麼？「這裡…沒有活著的人，只有永遠安眠者。」「快離去！閣下與這地方無關！」
大神：「你在生氣嗎？」
姬絲莉：「我不是對你生氣！不…沒，沒什麼。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
俺に何か隠せてないか?	你有事隱瞞我？	↑
誰かのお墓参りだったのかい?	在拜祭嗎？	—
いつも怒ってばかりだね。	任何時候都生氣呢。	↓↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「不容你再前進。失陪了，你冇事也離去吧。」

▷ 地點：圖書館
時間：15:30 後

大神走進餐廳，遇上姬絲莉。
姬絲莉：「嗯…今天本想用午餐但有些少麻煩，所以廷遲了少許，要到現在才用餐。」
廚師為姬絲莉獻上餐湯，但一個不慎打翻了，廚師連忙道歉。



大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
支配人を呼んでくれ!!	叫老闆來！	↓
氣にしないでいいですよ。	不用在意啊。	↑
グリシーヌは大丈夫ですか?	姬絲莉，無恙嗎？	↑
Time Over	—	—

姬絲莉：「先擔心他人才兼顧自己，你十足紳士風度。」
「那閣下無事嗎？好像沾上了一些湯。」
大神：「不打緊。」
姬絲莉：「果然…今天用餐時總會牽起麻煩。嗯，放棄了…我要離去，閣下怎樣？」
大神也表示離開，兩人先後離開了餐館。

▷ 地點：大神家(大神のアパート)
時間：15:30 後

大神致電媽姬絲莉，在主畫面上：
姬絲莉：「隊長，阻你一會？近幾日，你有覺通訊器的畫面很模糊嗎？」
歌莉歌也來電。
歌莉歌：「一郎，怎講啊…動物們的情況很奇怪。像是很徬徨…還仰天長叫…」
姬絲莉「嗯，是歌莉歌嗎。歌莉歌…怎麼了？妳好像很擔心。」
歌莉歌：「嗯…馬戲團的動物們好徬徨，好擔心…」
姬絲莉：「是嗎…可能與畫面模糊有關係…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	歌莉歌
怪人のしわざかな。	是怪人所謂嗎？	↑	—
天氣のせいかな。	是天氣影響嗎？	—	↑
氣のせいじゃないのか。	是錯覺吧？	↓	↓
Time Over	—	↓	↓

姬絲莉：「實在有必要調查。那麼，失陪了，如果有消息再連絡。」
歌莉歌：「我也離去了。我在陪伴動物們…再見。」

歌莉歌

▷ 地點：テルトル廣場
時間：15:25 前

廣場內，歌莉歌正在與拿破崙玩耍。
歌莉歌：「嘻嘻…我也加入畫家一份子，替拿破崙畫畫。」
「不行啊，拿破崙！要擺好姿勢。」
拿破崙卻老不大願，還是左動右動。
歌莉歌：「呢，一郎。可以替我叫拿破崙擺姿勢嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
ナポレオンを說得する。	說服拿破崙。	↑
演技指導をする。	指導演技。	↑
エサでつる。	用食物誘導。	↓
Time Over	—	—

歌莉歌：「呀，一郎。拿破崙自尊心好高的，用食物它







會走掉的。「呀，拿破侖肯擺姿勢了。一郎，多謝！可以畫到拿破崙了！完成後，我讓你看看呢。」
「那，一郎。拜拜。」

▷ 地點：馬戲團(サーカス)※事件二
時間：15:25 後

註：歌莉歌連鎖事件一
大神經過馬戲團，隱隱聽到歌莉歌在房間內自語喃喃。
歌莉歌：「嗯…總像，怪怪的…」
大神有點擔心，叩門慰問。
歌莉歌：「唉…門開著的，進來好了…」
房間內，
歌莉歌：「嗯…沒什麼啊。只是牙齒有點赤痛…於是在部間照鏡子觀察。」
大神：「可能是蛀牙，讓我看看。」
歌莉歌張開口，讓大神檢查。
大神：「是那裡嗎…」

Normal LIPS

選擇	歌莉歌
(中至最強)虫歯をつつく	↓
(弱至最弱)虫歯をつつく	—

歌莉歌：「好痛…牙醫好討厭。因為，他們都歡負我。」「我不要，今日起我會加倍擦牙，清除牙虫。」「我不會去牙醫處！再見，一郎！」
大神無辦法，只好離去。

▷ 地點：馬戲團(サーカス)※事件二
時間：15:30 後

大神再往馬戲團探旁歌莉歌，她正在帳幕照顧動物們。
歌莉歌：「今天呢，我在教導老虎的孩子們。」
大神：「歌莉歌好像個媽媽呢。我可以摸摸小虎們嗎？」
一手向小虎頭上摸摸，被咬了一口。
歌莉歌很緊張：「呀，一郎。危機啊，那孩子還未…」「這孩子很難馴啊，除我之外，一遇上其他人就會咬。」
歌莉歌作怒狀，斥責小虎：「喂！唔準咬人，不是教過你嗎！」
又掌打小虎前足。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
すこし,嚴しすぎないか?	稍為過嚴吧？	↓
しつけは大事だよね。	教導十分重要呢。	↑
俺も昔は叩かれたなぁ……	我以前也被打過。	—
Time Over	—	—

歌莉歌好傷感：「嗯…這孩子現在咬人後還不致予重傷…長大後如再咬人…這孩子會被殺死啊…」「所以…為了這孩子，現在不得不嚴厲管教。」「還有…我一定用自己的手掌打。不讓雙方都感到痛，就傳遞不到心意…我…那麼想。」
大神：「嗯，一定行的。」
小虎也像了解，以舌頭輕揉歌莉歌手掌。
歌莉歌：「這孩子。不用擔心啊，你也痛吧？知道嗎？不可再咬人啊。」
「那，大神。我還要照顧這孩子…」
大神於是跟歌莉歌道別離去。

▷ 地點：大神家(大神のアパート)
時間：15:30 後

大神致電歌莉歌，詳見歌莉歌一表。內容大致相同，不過是次則轉為姬絲莉中途來電。

洛庇莉亞

地點：劇場內

大神離開秘書室，碰巧遇上洛庇莉亞。
洛庇莉亞：「隊長，地底倉庫內正動工改裝，改做我的房間。我特別準你幫我清除雜物。在地底倉庫啊，有空便來吧。再見。」

▷ 地點：洛庇莉亞的房間(ロベリアの部屋)
時間：15:25 前

大神乘電梯到洛庇莉亞的部間前，輕叩門。
洛庇莉亞：「進來吧。」
由倉庫改裝而成，房間內如舊佈滿雜物。
洛庇莉亞：「你真空閒。難得來到，慢用吧。雖然這樣子，但這畢竟是女孩子的房間，會有點興趣吧。」

▶ Click Mode

▷ 床 x 2
洛庇莉亞：「我的床怎麼了？」眼神與表情轉帶「嘻…想…測試床的彈性嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
ベッドを押してみる。	按按床。	—
ベッドに横になる。	橫臥在床上。	↑
ロベリアに理由を聞く。	向洛庇莉亞詢問理由。	—
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「你這男人真大膽。你…明白嗎？」
大神：「不明白。」
洛庇莉亞十分沒趣：「唉，還是算了。還以為你明白…下來吧，我無時間陪小孩子玩。」

▷ 床底 x 2
洛庇莉亞：「我嫌麻煩，將所有東西都塞都下面。想知是什麼嗎？你猜猜看。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
もしかしてバクダンか?	莫非是炸彈？	↑
ぬいぐるみかい?	是毛公仔？	↓
まさか盜んだ物か?	莫非是賊贓？	—
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「這裡只有炸彈。不要大驚小怪，這處下面還有更危機的物件吧(指樓下機庫)。我的炸彈可算是馴良。」

▷ 寶箱 x 3
洛庇莉亞：「內裡有什麼也好吧？不要胡亂視察女孩子的部間。你還看！裡面是衣服，要看可隨便你！」

▷ 琴 x 2 (右下角的箱子)
洛庇莉亞：「那不是我的。一開始就放在那裡。看上去是件好東西，修理後應會賣得好價錢。」

▷ 畫面外 x 2 (離去)
洛庇莉亞：「呀，是是。格嵐交了一個怪怪的箱給我。箱子裝有蒸氣機關…我也看不到鎖，好煩人。」轉嚅聲嗲氣：「呢，大神。求求你，幫幫我嘜。我想看看裡面裝有什麼耶～。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞	後期影響
カギ開を手伝う。	幫忙洛庇莉亞。	↑	進入洛庇莉亞的迷你遊戲
今日のところはやめておく。	今天就此別過。	—	繼續自由行動

洛庇莉亞迷你遊戲：

明日之錠 TOMORROW` S LOCK

遊戲模式：	
ゲーム開始	開始遊戲
テストプレイ	試玩遊戲
操控	
Analog	移動
A 鍵	加速
條件	**洛庇莉亞**
完成遊戲	↑
7500 分以上	↑↑

▷ 玩法：
控制一個圓球沿前方移動，途中不可接觸到牆壁或障礙物，否則球會爆炸，浪費一定時間。一路前進，直至達到終點即能完成遊戲。

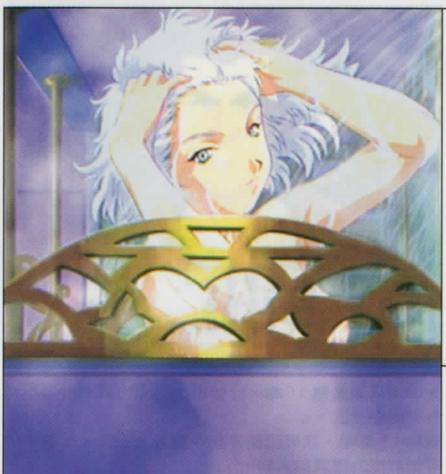
大神為洛庇莉亞開鎖後離去。
洛庇莉亞：「再來吧，晚上，一個人的。」「別當真啊。你…真蠢。給我出去。」

地點：洛庇莉亞的房間(ロベリアの部屋)※事件二
▷ 時間：15:30 後

※註：洛庇莉亞連鎖事件一
大神往洛庇莉亞的房間，發覺門沒門上鎖。走進房間，洛庇莉亞正在打量巴黎的地圖。
洛庇莉亞：「隊長，有什麼事？」「這裡無你事，什麼也好吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
引越でもするのかい?	要搬家嗎？	↓
巴里の觀光でもするのかい?	要在巴黎觀光嗎？	↓
盜みに入る計畫なのか?	計劃盜竊嗎？	↓↓
Time Over	—	↓





洛庇莉亞：「我要盜竊，又怎樣？囉唆…想阻止我就靠暴力吧。」
「…還不是時候。稍為看看時機會比較好。」「行開…別阻著。」
洛庇莉亞離開房間上街。見她圖謀不軌，大神盤算以後要小心觀察洛庇莉亞。

▷ 地點：浴室(シャワー室)
時間：15:25 前於洛庇莉亞房間的事件後發生，15:25 至35 則即時發生
大神進入浴室：

選擇	中譯	後期影響
シャワーを浴びる。	洗澡	進入浴室洗澡，見下文
ほかの場所へ行く。	往其他地方	繼續自由行動

▷ 如選進入浴室洗澡：
洗澡途中，洛庇莉亞亦走進。
大神：「洛庇莉亞，我在這裡啊。」
洛庇莉亞：「我不介意啊。不要緊，出生時大家也是赤裸的。」也不理會大神，自顧自洗澡。
「嘿…你好強壯。」
大神很尷尬：「不要看！」
洛庇莉亞「無所謂吧，又不會看蝕。」「女人因為被看才會漂亮。男人也一樣…是吧？」「如你也…認為我充滿魅力，看看我也無妨啊。」
大神：

Analog Lips	洛庇莉亞	後期影響
(中至最強)		
ロベリアの全身を見る。	↓↓	堅持不看，見下文
(弱至最弱)		
ロベリアの全身を見る。	—	觀望洛庇莉亞，見下文

▷ 如堅持不看：
洛庇莉亞生氣地：「下！不想看？有什麼…認為我沒有魅力…是那回事嗎？」「算了。隨你喜歡！我先走了。」
大神洗澡後剛打算離開，再遇上洛庇莉亞。
洛庇莉亞：「那…為什麼不看我？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
ロベリアが魅力的すぎて……	洛庇莉亞過份有魅力……	↓↓
男人として,許されないから……	身為男人，不能饒恕……	—
湯氣が多くて……	有太多水氣……	↓
Time Over	—	↓



洛庇莉亞：「嘿…明白了。今次就當無事發生吧。」
「那我去了。嗯，是是…再不穿衣服會沾感冒啊。」
得洛庇莉亞提醒，大神於是也穿過衣服離去。

▷ 如選觀望洛庇莉亞：
洛庇莉亞：「很美麗吧。鍛練自己變得漂亮，如果連那也辦不到…無資格做女人。」「我知你想看久一些…我要出去了。」
洛庇莉亞離去，大神也差不多，亦走出浴室，正遇上更衣後的洛庇莉亞。
洛庇莉亞：「嗯…怎樣？看過…了吧？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
すごくキレイだったよ。	很美麗啊。	↓↓
もうすこしスマートなほうが。	健碩一點比較好。	↓↓
もっと見ていたかったよ。	我想再看啊。	—
Time Over	—	↓↓

洛庇莉亞：「那我去了。嗯，是是…再不穿衣服會沾感冒啊。」
得洛庇莉亞提醒，大神於是也穿過衣服離去。

▷ 地點：大神家(大神のアパート)
時間：15:35 後
大神回家，發現洛庇莉亞在自家裡鬼鬼祟祟的，不知在幹什麼。
洛庇莉亞：「什麼，已回來了嗎？因為你打開窗，所以來跟你打個招呼。」「明白了，回來就去吧？我現在就走。」
大神感到洛庇莉亞一定幹了甚麼，於是開始打量。

▶ Click Mode

▷ 嘴巴 x 1
洛庇莉亞：「是什麼呢？你認為我會乖乖招供嗎？撇開說，你又知道我說的是真是假嗎？」
大神：「只要洛庇莉亞說，我就相信。」
洛庇莉亞：「嘿…好決意。只一條…我會回答你的問題。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
部屋に何をしかけたのか?	裝了什麼機關？	↑
俺を待っていたのか?	在等我？	—
何かを盜みに來たのか?	來偷竊嗎？	↓
Time Over	—	↑↑

洛庇莉亞：「我只給你提示，小心通訊器。」

▷ 頸項 x 2
洛庇莉亞：「怎麼看著我的項帶…有意見嗎？」
「想講就講清楚！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
首がきつそうだなと思;ってね。	很緊似的。	—
よく似合ってるよ。	好襯妳啊。	↑
…俺もしたいな。	…我也想帶。	—
Time Over	—	—





洛庇莉亞：「我也很喜歡這項帶。想知我何時開始載嗎…嘻，如果你解得開這帶我便告訴你。」

▷ 胸部 x 2

洛庇莉亞
↑

洛庇莉亞：「你從剛才起目不轉睛，你那麼喜歡我的胸部嗎？」「好啊…你想看，證明你感到我的魅力吧。被看即代表女性的魅力啊。」

▷ 眼睛 x 2
洛庇莉亞：「怎麼了，凝望著人家的眼睛？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
俺の目をよく見ろ!!	好好看著我的晴晴！	↑
目を見ればすべてがわかる。	看眼晴可知道一切。	↓↓
ずっと見つめてみたいよ。	我想永遠望著。	↓
Time Over	—	↑

如選『好好看著我的晴晴！』或『Time Over』，洛庇莉亞會為大神拆除炸彈，事件也會完結：
洛庇莉亞：「我在你的通訊器裝了小型炸彈…嗯，拆除了。再見。」

▷ 頭髮 x 2
大神輕撫洛庇莉亞的秀髮。
洛庇莉亞很生氣：「幹什麼！突然碰人家的頭髮！」「不要亂碰女性的秀髮！真是…不懂男女禮儀嗎！」

▷ 眼睛 x3 或 Click 8 處地方後：
未能拆除彈，事件完結，洛庇莉亞在通訊器上裝炸彈恐嚇大神：「不要再管我！」該段自由時間內再不能使用通訊器。

▷ 地點：大神家(大神のアパート)
大神致電洛庇莉，詳見艾莉卡一表。內容不樣，不過是次換成是艾莉卡中途來電。

莎兒

▷ 地點：舞台(ステージ)
時間：15:25 前

註：莎兒連鎖事件二

莎兒正在舞台上練習。
莎兒：「呀，大神！現正在練習當司儀。」
「今日也可會陪我嗎？」「今次，是舞台上的練習，會有點難喔。」「首先，對著觀眾深呼吸…舉起你的右手。」
莎兒點近大身，抬起起大神的右手：「像這樣喔。那…你做一次看…係！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒
右手をあげる。	舉起右手	↑↑
(中途選擇)右手をあげる。	舉起右手	↑↑
左手をあげる。	舉起左手	↓
(中途選擇)左手をあげる。	舉起左手	↓
Time Over	—	↓↓

莎兒：「嗯…這樣，基本上就完美呢。」
大神有點驚奇：「基本上只有這些嗎？」
莎兒：「是嚒。之後…隨機應變就好了。大神當機立斷，已經可以站在舞台上。我保證！」「那麼…我商店還有工作，有勞了！」

▷ 地點：賣店(商店)
時間：15:25 前

大神走到商店。
莎兒：「呀，大神，歡迎光臨！來買照片嗎？」
大神：

選擇	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片
シーと話する。	與莎兒談話
立ち去る。	離去

▷ 如選與莎兒談話：
莎兒：「那，我有事想拜託大神…我也想測量靈力。」
大神於是為莎兒測量。
莎兒：「呢，怎樣？你認為我可以操縱光武F嗎？」
「好著急啊，呢…我也能駕御嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒
すこし訓練をすれば…	只要稍加訓練…	↑
やめといたがいいかな	放棄吧。	↓
機械の調子が惡くて…	機器有點不良…	—
Time Over	—	—

大神為莎兒測量，莎兒的靈力也不低，但不足以駕御光武F，大神只好言出婉轉挪開話題。
莎兒：「一次就好了。我好想叫一次『巴里華擊團，駕到！』。出場的時候十分英氣，我好崇拜。」
大神：「原來不是想與怪人戰鬥…」

▷ 地點：茶座(カフェー)
時間：15:30 後

莎兒與美露在茶座談天。
美露：「莎兒，我…想也差不多夏天了…我想戒掉甜的東西…」
莎兒：「呀，大神！來吃茶點嗎？」
美露：「那，那…大神。我們的對話…你沒聽到吧。」
莎兒：「無事啊。不用在意。大神才剛來到嘛。」
大神：



Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	姬絲莉
俺のうわさ話とか?	在談論我嗎？	—	—
2人で愛のささやきとか?	兩位在談情說愛？	↑↑	—
甘いものはやめるって話?	想戒掉甜的東西？	—	↓↓
Time Over		—	—

莎兒：「其實…夏天將近，要換成便裝。所以美露想戒吃甜的東西。」
美露十分害羞：「等等啊，莎兒。不用特意告訴大神啊。」
「可是…這些事…我不大想被男性知道…」
大神：「那我當聽不到吧。」
美露：「多謝。勞煩你操心…抱歉。」
莎兒：「係，再見！」
接著大神離去。

美露

▷ 地點：秘書室(事件一)
時間：15:25 前

註：美露連鎖事件一

大神回到秘書室，卻找不著美露。
抬底下傳來美露的聲音：「呀…大神嗎？對不起…我在這裡。」
「係…主管吩咐我尋找某些物件…」「那…好像是…甜又會溶的東西。」「雪糕…主管又不會吃…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
砂糖じゃないかな。	是砂糖嗎？	↑
やっぱりアイスグリームかな。	是雪糕吧。	—
戀…かな。	是…戀愛。	↓
Time Over	—	—

美露：「是砂糖嗎…」
美露拿過砂糖交給格嵐，再回到大神跟前。
「因為我忘了加砂糖，是主管加給我的獨有懲罰。留意自己的錯誤…她大概是那麼想。」「嘻嘻…是呢。麻煩大神了。」

▷ 地點：秘書室(事件二)
時間：15:25 前

大神再回到秘書室。
美露：「大神，怎麼了？」
大神：

選擇	中譯
メルくんと話をする。	與美露談話
自分の評判を聞く	打聽自己的聲譽
立ち去る	離去

▷ 如選與美露談話：
大神：「可以測量美露嗎？」
美露：「…無所謂。但我想不會如大神所期待。」



大神運用測量器：「嗯…比普通人的靈力要高…但不致於可啟動光武。」
美露：「是呢，我經已受審查過靈力。」「係…巴黎內…可能無成為隊員的人材…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
あきらめちゃいけないよ。	不能放棄吧。	↑
ほかの國にまらいるかも?	可能其他國家會有吧？	↑
帝國華擊團を連れてこようか?	不如帶帝國華擊團來吧？	↓
Time Over	—	—

美露：「是呢

▷ 地點：茶座(カフェー)
詳見莎兒一表。

格嵐

▷ 地點：作戰指令室
時間：15:25 前

註：承繼櫻大戰1或2集後的專有事件

大神走到指令室。
格嵐：「嗯…我在調查帝國華擊團的主管『米田一基』。」「同是司令官，這人物很有意思。忠於義理…深受周圍的人信賴。之前會面時…我後悔無兜搭他，十分可惜。」「我會培育你成為一位超越米田的好男人。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
米田司令を超えるのは無理です…	無可能超越米田司令…	↓
精一杯がんばります…	我會努力…	↑
もう超えていると思いますが…	我認為己超越他…	—
Time Over	—	—

格嵐：「努力啊。」

▷ 地點：舞台(ステージ)
時間：15:30 後

舞台上，格嵐正在思量。
格嵐：「嗯，怎麼了？我拜托你的事做好了嗎？」
「這劇場漸漸有舞蹈家增加，也像點樣子了。」「艾莉卡、藍瞳、雪菲兒…表演層次十分高…不過…我個人認為這劇場還能繼續發展。你曾在帝國歌劇團工作，有好主意嗎？」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	格嵐
落ち著いレビューも必要です。	需要有幽雅的表演。	↑
もっと派手にしてみては?	弄更華麗的怎樣？	—
(中途消失)メルくんとシくをだしては?	不如讓美露與莎兒表演？	—
(中途出現)支配人がレビューに出ては?	主管表演好嗎？	↑↑
Time Over	—	

格嵐：「那也不錯呢。其實，我也曾經是有名氣的藝人。嗯，我也苦思要不要增加一個幽雅的表演…哪裡會







有呢…一個既幽雅，又有實感的藝人？是呢…有的話你跟我介紹吧，拜托了。」

僧

▷ 地點：機庫(格納庫)

大神剛出電梯，就聽到僧組長雄渾的聲音。

僧：「喂！有時間睡的話給我去修理。」

各位組員微有怨言：「可是，組長…我們五日無睡覺了…」

僧：「是大神嗎？沒甚麼啊。只是光武的修理廷長了。」

隊員：「組長…給年輕人，一日…不，至少半日…讓他們放放假好嗎？拜托啊，大神隊長。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
寝らずにがんばれ。	不要睡，努力。	↑
ジャン班長,休ませてあげては?	僧組長，讓他們休息好嗎？	—
俺も手伝うよ。	我也幫手。	↓
Time Over	—	—

僧：「好，就給你們一天假休息。但之後要照我說話做！給我努力吧。大神，這裡就交給我。」

隊員：「好，努力！」

大神於是離去。

迫水 典通

▷ 地點：水邊之橋

時間：15:25 前

大神經過橋邊，看到迫水大使在橋上。

迫水：「呀，大神…我在看魚兒於水面躍動。水太清澈，那魚兒活不了…反之亦然。艾莉卡…洛庇莉亞等人也是必要的。」

「只靠正義之光贏不到和平。可能要不擇手段…並有必要沾污自己雙手。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
正義は必ず勝つんです!	正義必勝！	↑
そうかもしれません。	可能是那様。	↑
Time Over	—	—

迫水：「有一點你要記著。保護和平與保護正義其實是兩件不同的事。現在…你可能還未有體會，但你要記著。」

迫水接著轉身離去。

艾朗警官

▷ 地點：警察署

艾朗警官看到遠處的大神，上前掛聲。

艾朗：「呀，大神。也在閒逛嗎？」

「格嵐有你這樣優秀的人材…真羨剎旁人。警察經常都缺乏人手，本官亦是無休值勤。如有你這樣的人材成為警探，定幫輕不少…」「怎樣？要加入警察保護巴黎嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾朗
ぜひともやらせてください。	請讓我加入。	↑
本當に俺でいいんですか。	我加入真的好嗎？	—
巴里の和平に興味がなくて。	巴里和平，我無興趣。	↓
Time Over	—	—

艾朗：「但大神你還要為《les CHATTES NOIRES》工作吧。那麼，再見了。」

德露管家

▷ 地點：寶美家正門

時間：15:30 後

大神走進寶美家，德露管家正在工作。

大神：

選擇	中譯
靈力を測る。	測量靈力
タレブーに話しかける。	與德露管家談話

▷ 如與德露管家談話：

德露：「嗯，大神。正好，再當女傭吧。客人太多，我甚至想請貓兒幫手(原句為日本諺語)。」

Normal LIPS

選擇	中譯	德露
何をすればいいんですか?	要幹什麼好？	↑
もうカンベンしてください。	請放過我。	—
ナポレオンでよければ…	那拿破崙怎樣？	↓
Time Over	—	—

德露：「還是算了。大神幫手只會增加我們的工作量。那我回去工作，請大神離去。再見。」

三、花火的秘密

閒逛一會，時間也差不多，大神便照格嵐吩咐，往花店訂花。訂過後便準備回劇場。轉身回程時，大神眼角看見花火在花店旁的墓地，倚偎著墓碑靜睡，様子十分幸福。

大神心想：「是拜祭嗎…不過，很幸福似的…」

大神再走近些：(無影響)

Normal LIPS

選擇	中譯
花火に聲をかけてみる。	跟花火談話。
墓地から立ち去る。	離開墓地。
Time Over	—

聽到腳步聲，花火也張開眼睛，留意到大神。

花火：「呀，大神。」

大神：「花火，來拜祭嗎？」

花火：「不，只是…來探人…」「那，我失陪了。」

大神看來花火有事隱瞞。花火走後，大神好奇上前查看花火拜祭的墓碑。

大神：「Philip…是花火相識嗎…」「還刻有一些字…『Philip 曾為花火而生』…是怎麼回事？」

又再墓旁找到一張照片，照片上是一對男女，女的顯然是花火，但對男的，大神沒有印象。總之，這是花火的照片，大神立刻追趕花火交還照片。

追到水邊之橋，花火傷感地站在橋上，面向河中心。

大神暗叫不對勁：「花火！不是要跳河吧！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
人を呼ぶ。	叫人幫忙。	—
うしろから抱きとめる。	從後抱緊。	↑
大聲でとめる。	高聲喝止。	—
Time Over	—	—

花火：「大神？」

大神上前欲制止花火，但衝刺過度，掉河的反而是自己。

花火見狀，嚇得高聲慘叫，激動過度暈了過去。大神在水中也聞聲，馬上游回岸照顧花火。

大神雙手輕輕抱起花火上半身，幸好花火無礙，已漸趨清醒。

花火在昏迷中細語：「嗯…嗯…Philip…」

緩緩張開眼睛「大，大神？這裡是？」「我…還在生嗎？」

「是呢…還，在生呢…」

平安無事，但眼看花火十分失落。

花火：「剛才好多謝…」「勞煩你操心了。沒什麼…真的…」

大神：「是了。」

將口袋的照片交還花火。

花火看到照片後很緊張，甚至有點生氣：「Philip！還，還給我！你在那裡拿到那照片！」

大神嚇得手足無措：「在，在墓旁拾到的。」

花火知錯，恢復平靜：「呀…對，對不起…慌慌張張的…失禮了…」

花火匆匆忙忙離去。

回看自己，大神整身濕透，再看看測量器，顯示指數竟然超越了上限。可能是下水後失靈了，大神深信。儀器失靈，大神便先回劇場更換衣服，改天再尋找靈力使者。







四、夜鴉

有關新隊員一事，大神經過連日搜索，還是一無所獲，每天如舊搜索和在劇場工作。某天搜索回來，結果如是，莎兒於是慰勞大神，請他一起與她和美露三人一起用下午茶。

在劇場的大堂，

莎兒：「呀，大神！噯噯！你回來了！」

美露：「有勞了，大神。」

莎兒：「不是跟你說好工作後一起喝下午茶嗎？」

大神醒來：「呀，是呢。」

歌莉歌剛走進劇場：「呀，一郎。回來正好！現在，各位正在討論有關新關新隊員的事，一郎也來吧。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌	莎兒
わかった,すぐに行くよ。	知道，現在馬上去。	↑	–
お茶の後でいいかい?	茶點過後好嗎？	–	↑
Time Over	–	↓	–

歌莉歌：「大家都集合了，一郎不來怎開始啊。對不起，很快會完。」

莎兒沒奈何：「耶～！之後要交還大神嘐。」

一郎跟著歌莉歌，走到一樓客席，開始討論新隊員一事，但姬絲莉外，大家都不作二想，只對花火讚不絕口。

艾莉卡：「呀，說起來，提拔花火成為新隊員好嗎？」

姬絲莉：「花火不適合戰鬥。回正題，正經地討論新隊員的事宜吧。」

洛庇莉亞：「怎樣也好嘛。如加我一倍人工，我會幹兩份。」

▷ 宴會Mode(17:00至18:00)
全三種影響配搭一覽

▷ 各成員x1>姬絲莉x4：

艾莉卡、歌莉歌、洛庇莉亞	姬絲莉
↑↑	↑

▷ 只選姬絲莉：

艾莉卡、歌莉歌、洛庇莉亞	姬絲莉
↑	↑↑

▷ 只選姬絲莉以外各位隊員：

所有人
↓↓

談判完結後：

大神：

選擇	中譯
もう少し話を續ける。	繼續討論
席を立つ。	離席

▷ 內容：

艾莉卡：「花火是好人，一定可以成為隊員。」

洛庇莉亞：「花火，是誰？」

艾莉卡：「呀，是呢。洛庇莉亞無當過女傭。」

大神：「嗯，我今天在墓地也遇上花火。」

姬絲莉：「…不要說。我們現在討論有關新隊員的事。」



艾莉卡：「拜祭誰呢？」

洛庇莉亞：「什麼啊。花火那傢伙，我完全不知道。」

歌莉歌：「嗯，是姬絲莉的朋友。人很善良，還有，是日本人。」

洛庇莉亞：「還是不明白。人怎樣？」

歌莉歌：「拜祭…是誰死了？花火…好可憐。」「呢，一郎…你知道在拜祭誰嗎？」

姬絲莉：「歌莉歌！現在不是在談論新隊員嗎？」

歌莉歌：「呀，是…對不起。不過…我擔心花火。」

洛庇莉亞：「所以嘛…花火究竟是怎樣的傢伙？」

歌莉歌：「花火是日本人，在寶美家居住。各位在姬絲莉家當女傭時結成朋友嘐！」

洛庇莉亞：「哦…是如此嗎。是那傢伙拜祭…」

姬絲莉：「你們不要再提及花火！」

洛庇莉亞：「不打緊吧，反正有趣，讓我聽聽有關她的事啊。」

艾莉卡：「最近也不見她，我不知道…但…好擔心。」

洛庇莉亞：「喂，大神，你知道嗎？」

姬絲莉：「囉唆，現在談論新隊員！」「大神，如告訴她，我制裁你！」

歌莉歌：「不過…我還是擔心花火呢…因為，我們是朋友。」

姬絲莉：「再談及花火，我會離席。」

艾莉卡：「嗯…是呢。那，即是隊員總共有五位。」

歌莉歌：「餘下一位…花火不好嗎？我想與花火並肩作戰。」

姬絲莉：「花火沒有靈力，以前也未有過類似的徵狀。」

「可謂是少數精銳吧。人數五位剛剛好。」「畢竟，靈力高是大前題。」

洛庇莉亞：「大神，你那機器好有趣！來測量我的靈力。」

姬絲莉：「嗯…那就知道什麼是最低基準。」

大神為各位測量，

艾莉卡的靈力水平只剛剛合格；歌莉歌與姬絲莉的靈力水平也頗高，而洛庇莉亞則超出了測量範圍。

姬絲莉：「直至新隊員加入為止，只能靠我們保護巴黎。」「尋找新隊員…也不能只依賴格崙，我們也尋找吧。」「好，有結論，那我們到街上搜索吧。」

討論後，大神應諾回大堂找莎兒。

莎兒：「呀，大神，討論完了嗎？」

美露：「剛才不是說討論過後一起用下午茶嘛。」

但姬絲莉走到大堂，有要事與大神商量。

姬絲莉：「隊長，在這裡嗎。我有事想知。關於花火…」

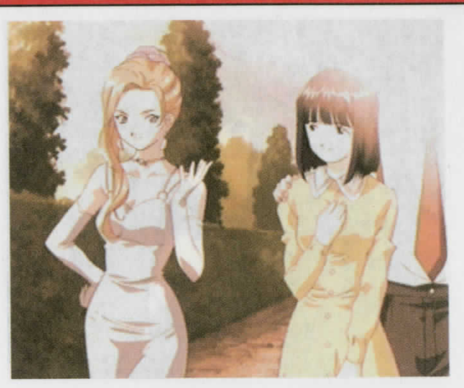
其實，大神也想詢問關於花火那照片的事。

姬絲莉：「先換過地方，跟我來。」

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	莎兒
(中途消失)わかった,すぐに行くよ。	知道了，馬上去。	↑	↓
(中途出現)わ,わかった,すぐに行くよ。	知，知道了。馬上去。	–	–
お茶の後でいいかい?	下午茶後可以嗎？	–	↑
(中途出現)一緒じゃだめなのかい?	可以一起談嗎？	–	–
Time Over	–	–	–



姬絲莉：「隊長，是重要事。抱歉，待會兒再用下午茶好嘛。」

大神唯有先跟姬絲莉商量。

莎兒：「耶～待會兒一定要來啊。」

姬絲莉帶大神走到化粧間。

姬絲莉：「這裡應該冇人來…首先聽聽你的。」

大神：「姬絲莉，Philip 這名字…妳有頭緒嗎？」

姬絲莉：「Philip…」

姬絲莉神色凝重，一手抓著大神領帶，大神整個人被推後，背部重重撞上牆壁。

姬絲莉：「閣下！你從哪裡聽到那名字！」

大神如實道明。

姬絲莉：「花火已告訴閣下Philip 的事嗎？」

大神：「姬絲莉，好辛苦…」

姬絲莉知失儀，放開大神：「抱，抱歉…慌亂了…」

「Philip 是…花火的未婚夫。」

姬絲莉回憶起當年事：「…花火的婚約有定奪後，我們三個經常去遊玩。看見花火與Philip非常要好，我也十分安慰…要這幸福廷續到永遠，我那麼想…可是…那天…Philip 他…」

「…失去他之後，花火再沒有意欲脫下喪服…」

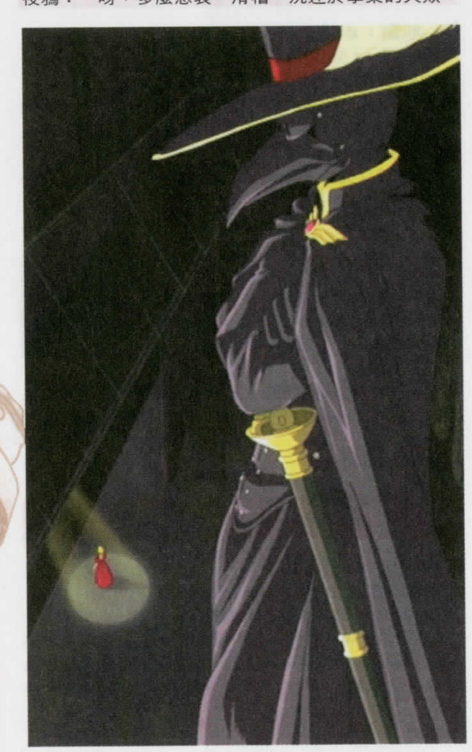
大神：「我問完了，那姬絲莉…」

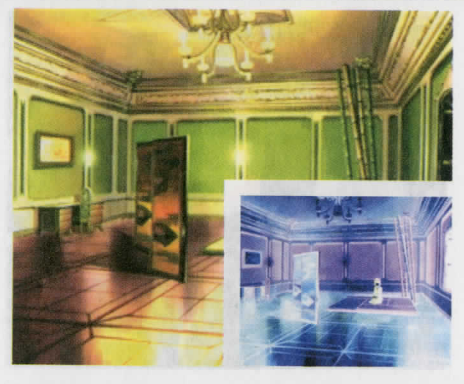
姬絲莉：「好了，與閣下一樣，是同一番話。那麼失禮了。」

臨走前再叮囑：「這事…切勿外傳。」

如常的工作，如常的一天，轉眼間已到傍晚。於巴黎某劇場內，有一位詭異的觀眾，穿著整身黑皮衣和烏鴉面具，聳立在舞台的燈光架上，欣賞…

夜鴉：「呀，多麼悲哀、滑稽，沉迷於享樂的人類。」





「要知道…即使幾千燭火，也有無法消除的闇。」「要你們看…即使迎接幾千清晨，也有無法清醒的夢。」
「闇與夢同一樣被編織，喜劇化成悲劇…今宵見面吧，我的愛人啊。」
夜鴉幾個身影，來到一所別墅，那裡，是寶美家。
夜鴉：「感到…在這裡。我被撕裂的心…對闇喃喃細語的少女心…」
夜鴉從窗外觀望房間內的花火，花火正在室內自言自語：「Philip…還記起嗎？那日的事…」
夜鴉：「來，看吧！永遠的願望，來我處！」施起一些魔法，花火看到一遍遍幻象。
花火：「…你來了，Philip。我去倒茶，你坐著等吧。」
Philip：「花火，茶不用了。來，這裡…」
花火擁入男人懷中：「係，係…」
Philip：「好清香，花火。花火在我身旁就好了。」「好可愛，花火。為了我，你要永遠微笑。」
花火：「係…Philip。我不會再離開你…」
夜鴉不斷觀察花火：「終於，終於找到了！這少女，是我不斷尋找的愛人。」「比森林更陰沉悲哀，比海更深深後悔，還有…死！」「為深愛出發往黃泉之國的情人，尋求的死！」「柔弱的心，天真爛漫的胸襟內，罪深的闇竟然在渦捲！」
「呀，多麼淒美…這才是我尋求的闇！有如珠玉，我的愛人啊！」

五、往事

遍尋不獲，第二天，大神又開始搜索工作。一清早，格嵐透過通訊器找大神。
主畫面上，
格嵐：「…比怪人還要惡劣啊。不知怎的，美露與莎兒心情十分不暢。」「抱歉，可以替我到花屋拿取昨天訂購的花嗎？本來那是兩個孩子的工作。」「那拜托了。」
大神往花屋，替格嵐取花，看看墓地，又看到花火在拜祭，便上前慰問。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
お墓に花をたむける。	往墓上獻花。	↑↑
とりあえず,聲をかける。	總之，先掛聲。	–
「だれだ」をする。	從背後遮掩花火雙眼，讓她猜猜我是誰。	–
Time Over	–	–





花火：「差不多是Philip 的死忌…那日…」「係，一年前…我們乘搭的船，在大西洋沉沒了。」
花火告訴大神意外當天一事，那天正是他們的婚禮，兩個人都穿上婚服，但遇上天狂風暴雨，航船傾斜得厲害，Philip 身遇險境，將要掉落大海，但花火看著至親…卻欲救無從，連姬絲莉，也無法可施…
花火：「Philip ，伸長你的手！」
姬絲莉：「不行！我去找幫手！在那裡等著。」
花火：「再努力些！姬絲莉馬上會找到幫手！」
Philip 己力盡：「我的花火…我愛你，永遠…所以，請你微笑。因為…花火…的笑容最可愛…求求你…請微笑。」
Philip 墮進大海，花火傷痛欲絕：「Philip ，不要！」
回憶起傷心事，花火停頓了好一會，再道：「有說是因為引擎故障…」「我孤生存著。但救我的Philip 卻被波浪吞噬…即使現在…他與其他人也在冰冷的海底，等待我…」「還有…即使現在，Philip 也對我細語。『我愛你』，的…」「是呢，Philip…嘻」
回想起愛人，花火又自言自語，花火受傷極深，依然將自己封閉在與Philip 的回憶內…
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
元氣をづける。	鼓勵花火。	↑
そっと肩に手を置く。	將手踏向花火房膊。	↓
Time Over	–	–

花火感謝大神擔心：「嘻嘻，大神。我不悲傷啊。因為我與Philip 在一起。」「不過，大神的心意…我非常感激。」
大神也不阻礙花火，離去之際，卻感到飢餓，於是邀請花火一起用膳。
花火：「下？與大神一起嗎？」「嘻，好吧。恕難拒絕閣下的請求…嘻。」
大神：「嗯，到就近的餐廳好嗎？」
花火：「係。我會跟隨大神。」
如是者，大神與花火離開墓地，到市街用膳。

六、第二段自由時間 (12:00 至13:00)

通訊器頻道一瀏

頻道	目的地
13720	巴黎 Wide
14070	巴黎 News
14200	姬絲莉
14400	莎兒
14500	美露
14680	命運之水晶
14900	歌莉歌
15000	艾莉卡
15300	格嵐
15400	洛庇莉亞

註：如12:45 前到達餐廳，由於滿座，大神與花火只好先在街上逛逛。
如12:45 分後進入餐廳，會有以下選項：



選擇	中譯
もう少街しを見てまわろうか。	繼續逛街
食事にしようか。	自由行動結束

北大路 花火

▷ 時間：12:25 前
地點：大神家(大神のアパート)
大神邀請花火參觀自己的家，但花火拒絕。
花火：「未婚女性進入男仕的家實在…」
大神再與花火在街上閒逛。

地點：寶美家正門(ブルーメール邸玄關)
大神與花火回到寶美家，姬絲莉剛準備出門，羅拉正與她糾纏。
姬絲莉：「來得好。本想一個人去購物，羅拉卻不許我去。」
羅拉：「一個人去…但行李要怎樣？如常一樣，我陪同妳，由我拿…」
姬絲莉很無奈：「那麼輕，我自己拿。我已不是小孩子。」
花火：「姬絲莉…羅拉在擔心妳啊。」
姬絲莉：「我知道啊。但間中，我也想單獨去購物。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	花火
グリシーヌを說得する。	說服姬絲莉	–	↑
ローラを說得する。	說服羅拉	↑	–
買い物についていく。	陪同姬絲莉去購物	–	–
Time Over	–	–	–

花火：「姬絲莉，不可太任性啊。」
姬絲莉：「…知道了。如怎樣也不許我單獨去。我放棄。」「好2容易才找到一間售賣精美小飾物的商店…」「商店好細少…帶隨從頗難進入。」
羅拉：「不要那麼說…」
姬絲莉：「可以讓我單獨去嗎？」
羅拉：「我在店外等妳，好嗎？」
羅拉不明白自己心意，弄得姬絲莉哭笑不得：「…算了。我放棄，去散步。」
姬絲莉氣巴巴地出外，羅拉：「等等我啊。」也隨姬絲莉離去。

▷ 地點：馬戲團
大神帶花火參觀馬戲團，探訪歌莉歌。
歌莉歌：「呀，一郎！還有花火！精神嗎？」
「嗯，花火…好像沒精打采，來，給妳看好東西！」
歌莉歌帶花火和大神去到動物們的帳幕。
歌莉歌：「看，好厲害吧。這裡的動物們各位也是我的朋友。」
花火：「嘩…有好多歌莉歌的朋友。」
歌莉歌讓花火抱抱小獅子：「係，花火…讓妳抱抱這孩子。是獅子的小孩啊。」
花火：「呀…好可愛。既溫暖，又軟軟的。」
歌莉歌：「是吧？這孩子是這馬戲團內最撒嬌的。」
花火：「啊啊，這孩子…睡了…」





大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	歌莉歌
氣持ちよさそうに寢ているね……	睡得好甜呢……	↑	↑
お母さんだと思ったのかな?	認為妳是媽媽吧？	↑↑	↑
俺も抱いていいかな?	我也可以抱嗎？	ー	ー
Time Over	ー	ー	ー

歌莉歌：「那…這孩子睡了，放回籠內好嗎？」「好，這孩子，還嗲著花火呢。」
花火將小獅抱給歌莉歌：「那…歌莉歌。可以再來玩嗎？」
歌莉歌：「嗯，當然啊！這孩子一定好開心，隨時來吧！」
花火與大神再繼續逛街。

▷ 地點：公園
大神與花火到公園散步。在一樹蔭下睡覺的不就是洛庇莉亞？
花火：「是大神相識嗎？」
大神：「洛庇莉亞，在這裡睡會感冒啊。」
洛庇莉亞醒來：「…呀？什麼…是隊長…是來見我嗎…」
大神嗅到一片酒氣，洛庇莉亞喝醉了。
洛庇莉亞：「好吧…來…一起在這裡睡吧…好嗎…」緊抱大神入懷，惹得花火誤會。
花火：「光，光天化日…在擁抱…」「那，那…大神，打擾了…」
花火離去。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	洛庇莉亞
ロベリアを完全に起す。	喚醒洛庇莉亞。	ー	↑
花火を追いかける。	追尋花火。	↑↑	ー
Time Over	ー	↓	

幾經辛苦，洛庇莉亞終於清醒：「…是嗎，對不起。昨天喝太多，睡著了…」「嗯…不是還有一個人嗎？」
解除糾纏，大神馬上追向花火離去方向，在廣場上再遇上。
花火：「原來只是同事嗎…很快就稔熟呢。嘻。」
平息誤會，大神與花火再在街上閒逛

▷ 地點：警察署
大神與花火經過警察署，遇上艾朗警官。
艾朗：「啊，大神…嗯，旁邊的是妹妹嗎？」
花火：「初次見面…我是北大路 花火。」
艾朗：「呀，失禮。不…日本人的面孔真難區分。之前我去看過日本電影，看到的藝人像是同一人似的…真不明白。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	艾朗
俺のことはわかってますか?	你認得我嗎？	↑	↑
俺も巴里の人が同じに見えます。	我看巴黎的人也是一樣。	ー	ー
あの…日本人が犯人の場合は?	那個…如果犯人是日本人時？	ー	↓
Time Over	ー	ー	ー

艾育朗：「不用擔心，我好記得大神與花火，只要不是一次過與多位日本人會面，我一定不會錯。」「大神，我還有工作，再見。」

▷ 時間：12:30 後
地點：市場
大神與花火走到市場，艾莉卡正遇上麻煩。
艾莉卡：「呀，大神和花火…和你們看見一樣，我好煩惱。」
「剛才，我絆倒時打翻了店子…作為懲罰，他罰我削薯薯。」
大神：「那裡至少有 300 個啊！」
花火：「呀，那…大神…要艾莉卡單獨做，太可憐了。」
大神幫忙艾莉卡，開始削薯薯。
大神：

Analog LIPS

選擇	花火	艾莉卡
(最強)ジャガイモの皮をむく。	ー	↓↓
(強)ジャガイモの皮をむく。	ー	↓
(普通)ジャガイモの皮をむく。	↑	ー
(弱)ジャガイモの皮をむく。	↑	↑
(最弱)ジャガイモの皮をむく。	ー	↓

艾莉卡：「差不多完成了。」
但老闆來到，表示有部份是叫賣用的，艾莉卡又出錯。
艾莉卡：「只是小藍裡的要削嗎？」「呀！對不起！怎麼辦！」
花火：「那麼…由我接收…」
大神：「不，艾莉卡的問題亦即是我們的問題。由劇場接收吧。」
有人善後，老闆當然答應。三位轉而離去。
艾莉卡：「呀，一時間真不知要怎麼辦。多謝。」「那，我失陪了。那麼，再見。」

▷ 地點：茶座（カフェー）
與花火往茶座休息，剛好遇上歌莉歌。
歌莉歌：「呀，一郎！還有花火！精神嗎！」
花火：「嗯，歌莉歌也是呢。」
三人就此在茶座就飲。
歌莉歌：「我呢！我要在那裡的人那飲品。」
大神與花火也跟從歌莉歌的選擇。
歌莉歌：「我在茶座是第一次哦！好興奮！」
待應為三位送上飲品。
「呀？這是什麼？有這麼多東西的。」
花火：「檸檬汁…砂糖和水…要怎樣？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	歌莉歌
ストレートで飲むのかな?	逐樣喝吧。	↓	ー
シロップを加えて飲むのかな?	是加砂糖飲嗎？	↓	ー
全部,加えて飲むのかな?	加上所有飲用。	↑	↑
Time Over	ー	ー	ー

花火：「應該是加上全部飲用。」
歌莉歌：「我試試。」「嗯…嘩！好美味！嗳嗳，花火也飲飲看。」
花火：「…呀，真的呢！好清甜，非常可口。」
歌莉歌：「嗯，好美味。」
大神宴客結賬，歌莉歌離去，大神與花火繼續閒逛。

▷ 地點：市區酒吧（バー）
經常酒吧，洛庇莉亞上前與大神和花火掛聲。
洛庇莉亞：「哦，是隊長。嗯，怎樣，那陰沉的女人？」
大神：「洛庇莉亞，無禮。這人是北大路 花火，是姬絲莉的朋友。」
花火：「呀，那…初會面，我是北大路 花火。請…多多指教。」
洛庇莉亞邀請兩位進酒吧，接著，她與酒保走到一角商議，之後又再找大神與花火。
洛庇莉亞：「久等了…你們可以回來，嗳，快離開。」
大神：「你們談過什麼？」
洛庇莉亞：「嘿…只是賭轉罷了。賭你可否攻陷那女子。」「…你呀。我賭你一定被甩，所以…惹她討厭吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	洛庇莉亞
そんな無理み,聞けるか!	那樣的請求，誰會聽！	↑	↓
言われなくてもそのつもりだ。	不用妳說我也會。	↓	ー
花火くんを落してみせる!	我一定攻陷花火！	ー	ー
Time Over	ー	ー	ー

洛庇莉亞：「拒絕我，你們認為有命離開嗎？」「努力攻陷那女人吧。」「已跟你們沒關，喂，再無你們事，離去吧。」

▷ 地點：寶美家正門（ブルメール邸玄關）
大神帶花火回到寶美家，在正門遇上德露管家。
德露：「啊，花火小姐…與大神一起嗎。」
花火：「係…被邀請一起用膳…」
德露：「是嗎…那就好。」「大神…花火是寶美家寶貴的客人。稍作出失禮，可不會饒恕！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	德露
心配りいませんよ。	不用擔心啊。	↑	↑
できるだけがんばってみます。	我盡量努力。	ー	↓
無禮な真似……とは?	無禮的事是？	ー	ー
Time Over	ー	ー	

德露：「花火…有什麼就找我吧。」
花火：「多謝。我想無問題的，但那時請多指教。」
德露：「祝你們愉快。」

▷ 地點：水邊之橋
水邊之橋上，華擊團幾名成員－艾莉卡、姬絲莉和歌莉歌稀有地聚集。
歌莉歌：「呀，花火！我們也在談論花火的事。」
艾莉卡：「在訴說於姬絲莉家工作時的事。」
姬絲莉：「嗯…少有地齊人呢。」
艾莉卡：「大家也齊集…今日，想必我們是巴黎裡最幸運的！」
歌莉歌：「…嗯，嗯。是呢。嗯…下次，我們會去姬絲







莉家遊玩…」
艾莉卡：「花火也一起吧！呢，在同一屋簷下啊。」
花火：「嗯…是呢。那…我也參加。」
姬絲莉：「嗯…偶爾一起遊玩也不錯呢。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌
俺も參加したいな!	我也想參加。	—	—	—	—
みんな,樂しんできなよ	各位，開心玩吧。	—	—	—	↑
…俺,仲間はずれかい?	…我被撇除了嗎？	—	↑	—	—
Time Over	—	↑	—	↑	—

艾莉卡：「其實呢…大家在姬絲莉家開睡衣宴會。」
歌莉歌：「所以呢，不能邀請一郎啊。是只有我們女孩子的宴會。」
姬絲莉：「日期改日決定吧。係，知道了！」
歌莉歌：「那解散。」
花火：「睡衣宴會，好開心似的呢。」
大神再與花火繼續閒逛。

▷ 地點：教會
進入教會，艾莉卡開心上前找大神與花火。
艾莉卡：「嘩！大神與花火！好久不見呢！」
花火：「好，好久不見。妳也…頗精神。」
艾莉卡：「我早感到今天會發生好事。」「嗯，要怎樣傳達這心意呢？」「…是了，請我獻一曲歡迎花火。請細心欣賞。」
艾莉卡走到台上，用管風琴奏起一曲，音樂輕快活潑，教會登時洋溢熱鬧氣氛。
艾莉卡：「怎樣？不錯吧。你們在吃驚什麼？我是教會的修女啊，彈彈管風琴也不打緊的。」
但洛尼神父從內堂走出，興師問罪。
洛尼：「是誰在胡鬧！」
艾莉卡：「剛才胡鬧的是大神啊。」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	花火	艾莉卡	洛尼
(中途消失)エリカくんです。	是艾利卡。	—	—	—
(中途出現)エリカくんじゃないのか。	不是艾莉卡嗎。	—	↑	—
(中途消失)花火くんです。	是花火。	↓↓	↓	—
(中途出現)花火くん,なにか言ってくれよ。	花火，給我說句話啊。	↓	—	—
(中途消失)俺……ですか?	是…我嗎？	—	↑	—
(中途出現)俺のせいです……すみません。	是我錯…對不起。	↑↑	—	—
Time Over	—	↑	—	↑

洛尼：「剛才彈琴的是大神嗎？」
艾莉卡：「呀！是我，神父也喜歡那曲嗎？」
洛尼：「…果然是艾莉卡。教會的管風琴非常神聖…唉。」「以後不要再彈啊。」

艾莉卡：「係，對不起。以後我會注意。」
洛尼：「大神，你們慢走。」
艾莉卡：「我也還有工作，再見。」
大神與花火繼續在街上逛逛。

▷ 時間：任何時候
地點：化粧間(樂屋)
大神帶花火參觀劇場的化粧間。

花火
↑

花火：「…姬絲莉初次表演時，我也到過這裡。」「嗯…可以營業前參觀，我好開心。」

▷ 地點：花火的房間(花火の部屋)
一場來到賓美家，大神請花火讓他參觀房間。
花火：「…可以待我一會嗎…我…要整理房間…」
一會兒後，花火邀請大神進內。
花火：「係，請進。」「房間內沒什麼…請隨便…」

▶ Click Mode

▷ 竹 x 2
花火：「怎麼了？對竹有興趣嗎？」「提起…日本有關竹的伝說有很多…係…當中，我…好喜歡七夕的伝說…雖然原本是中國的…牛郎織女每年只能相逢一次。」「大神…如你只可以與喜歡的人一年相見一次，你會怎樣？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
その一日を大切にする。	珍惜那一天。	↑
俺は毎日で會いに行く。	我會每天去見面。	↑↑
あきらめるな。	放棄吧。	↓↓
Time Over	—	↓

花火：「很像大神呢。如是我會非常珍惜那一天。大神有每天去見她的勇氣，好可嘉…如果你在我身邊…」

▷ 屏風 x 2
花火：「屏風怎麼了？」「其實我也不太清楚…什麼國寶…爸爸是那麼說…」
「呀，提起，日本有急口令一種遊戲呢。『小孩在屏風上出色地畫了小孩的畫』…是那樣呢。巴黎沒有人懂得唸…大神要試試嗎？」

Double LIPS 1

選擇	中譯	正確答案
ボウズがビョウブに……	小孩在屏風上……	○
ボウズとビョウブが……	小孩與屏風……	×
ビョウブがボウズに……	屏風在小孩上……	×
Time Over	—	×

Double LIPS 2

選擇	中譯	正確答案
ボウズにジョウズの……	在屏風上出色的……	×
ジョウズにボウズの……	出色地……	○
ジョウズにビョウブの……	出色地畫了屏風的……	×
Time Over	—	×

Double LIPS 3

選擇	中譯	正確答案
エをタベタ。	吃了小孩的畫。	×
テをカイタ。	畫了手的畫。	×
エをカイタ。	畫了小孩的畫。	○
Time Over	—	×

▷ 如完成急口令：

花火
↑

▷ 如完美地完成急口令：

花火
↑↑

花火：「看來我也要勤加練習呢。」

▷ 疊 x 2
花火：「是託爸爸從日本帶來的。是呢…只要我在疊上正座，就可以收斂心情。」

▷ 桌子 x 2
花火：「係…昨晚…我也在那桌子上練習和歌。即是，因應問題句子…練習承接下一句。」

▷ 天燈 x 2
花火：「賓美家每一個房間都有天燈，有時甚至覺得太耀眼。」

▷ 地點：墓地
大神與花火經過墓地，又勾起花火的回憶。
花火帶點傷感：「那…對不起。可以給我一點時間嗎？」
花火往Philip墓前吊喪，獻上鮮花。
大神心想：(花火，仍未忘記Philip的事…)
一段時間後，花火完事：「…久等了。那麼，走吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
まだ,忘れられないのかい。	還未忘記嗎？	↓
もう忘れたほうがいいよ。	快忘記較好啊。	↓↓
それじゃ,行こうか。	那麼，走吧。	↑↑
Time Over	—	—

花火：「大神，多謝關心。」「Philip…我會再來…那麼，走吧」

▷ 地點：圖書館
經過圖書館，大神與花火順道休息看書。
花火：「圖書館很寧靜…我，只要被書本包圍，便不自覺時間經過…」
大神：「那休息一會吧。」

▶ Click Mode

▷ 嘴巴 x 2
花火：「係…這裡…有很多關於日本的書本…大神經常都來圖書館嗎？我們有可能偶然會面呢。」「只要是關





於日本的書本，我什麼也看…大神…平時多讀什麼？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
剣術指南書かな……	是劍術指南書吧……	↑↑
戀愛小說かな……	是戀愛小說吧……	↑
推理小說かな……	是推理小說吧……	↓
Time Over	—	—

花火：「果然是大神。」

▷ 眼睛 x 2
花火：「大神…怎麼了？我面孔上有什麼嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
キレイな目だよ思って。	好漂亮的眼睛。	↑↑
君の瞳に吸い進まれそうだよ。	好像要被妳的瞳孔吸掉。	↑
すこし緑がかっているんだね。	眼睛帶有一點綠。	↓
Time Over	—	—

大神：「花火的眼睛帶有點綠色呢。」
被大神凝望著，花火非常害羞：「我祖母是法國人，可能由於那關係吧。」

▷ 頭髮 x2
花火：「我為生為日本人而感到自豪。」

▷ 衣服 x 2

花火
↓

大神：「花火穿的衣服何時也是黑色的呢。」
花火鬱鬱不歡：「這是…那…對不起，我會注意…」
大神：「對不起，我無意的。」
花火：「所以…這衣服是…不…沒什麼。」

▷ 胸部 x 2

花火
↓↓

花火：「大神，雖然難為情…但」「請不要看著我…如果是長相廝守的丈夫…
還好…」

▷ 地點：賣店
大神帶花火到劇場參觀，到商店找莎兒，她為昨天大神失約感到不快。
莎兒：「呀，大神…昨天約好一起用下午茶，你卻失約。」
大神道歉：「對不起，昨天與姬絲莉商量後又有工作。」
莎兒：「如不能來…先通知我不就行嗎…」
大神：「嗯，我會注意。下次再用下午茶好嗎？」
莎兒：「係，知道了。那…那位是客人嗎？」
花火：「…我是北大路 花火。請容我在劇戲內參觀…」
莎兒：「初次見面，我是莎兒‧嘉莉絲，是這裡的售貨員。」「來，大神。與女仕一起，要送些禮物。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	莎兒
ブロマイドでも…	相片…	↑	↑
ネコのダンサーの衣裝でも…	貓裝束的表演服…	↓	↓
俺の笑顏でも…	我的笑容…	↑↑	↓
Time Over	—	—	—

莎兒：「貓裝束的表演服是非賣品，大神的笑容連1 法郎也不值，就送照片吧。」
花火：「嗯，多謝。請給我『藍瞳』的照片。」
莎兒：「是。那，大神。繼續帶花火參觀劇場吧。錢會從你人工扣的了。」
大神帶花火繼續參觀。
※ 註：如於第一段自由時間未有購入照片，
※ 會出現如常的選項：

選擇	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片。
シーと話をする。	與莎兒談話。
立ち去る。	離去。

▷ 地點：一階客席
大神與花火在一樓客席遇上拿破崙。
花火：「呀…是貓兒…嘜，來這邊…」
拿破崙乖乖擁入花火懷中。
格嵐這時從一旁進來：「哦，拿破崙，在與大神們遊玩嗎？」「嗯…那小女孩，是那位？」
花火自我介紹：「初次會面…我是北大路 花火…嘻。」
格嵐：「是北大路 男爵的千金？我是拉娜，叫我格嵐吧。」
花火：「你，你是…拉娜伯爵夫人嗎…素仰專貴名字…」
格嵐：「嘻…你真拘緊。拿破崙也喜歡你…真不錯。大神，不要被其他男仕搶走，捉緊她吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	格嵐
ひやかさないでください。	請不要取笑。	—	
まかせてください。	交給我辦。	↑	↑
もう,俺が捕まっていますよ。	我經已捉緊了。	↑↑	—
Time Over	—	—	↓

格嵐：「我有事要離去了，你們慢用。」

▷ 地點：日本大使館
大神帶花火參觀祖國的辦工室，跟迫水大使介紹。
迫水：「呀，大神…那女仕，是北大路男爵家的…」
花火：「我叫北大路 花火…迫水大使，初次見面，你好。」
迫水：「這時間，你們要用膳嗎。也邀請我好嘛。」「多謝你們的好意…最近夏日炎炎，沒有食欲…你們有好主意嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火	迫水
やはり……ウナギですよ。	吃…山羊啊。	↑	↑
ここは……ウサギですよ。	吃…兔子啊。	—	—
秋になれば治りますよ。	到秋天會痊癒的。	—	↓
Time Over	—	—	—

迫水：「是呢，聽聞吃山羊好有效。那，大神，你們盡情去玩。」

艾莉卡

▷ 地點：教會
時間：12:25 前
詳見花火一表

▷ 地點：市場
時間：12:30 後
詳見花火一表

姬絲莉

▷ 地點：寶美家
時間：12:25 前
詳見花火一表

▷ 地點：公園
時間：12:30 後

公園內，姬絲莉正與拿破崙散步。
姬絲莉：「…什麼，是花火。怎麼了？」
花火：「不…遇上大神…姬絲莉在幹什麼？」
姬絲莉：「我嗎…天氣好，與拿破崙在日光浴。」「呀，拿破崙…」
花火：「呀，大神站著。我帶拿破崙回來。」
姬絲莉：「呀，花火…讓這傢伙去…」
拿破崙自顧自離去，花火於是追上，剩下姬絲莉與大神兩位。
姬絲莉：「…走了嗎。那麼…我有事告訴閣下。」
「你緊記昨我告訴你的事。」「你知道吧。萬勿對花火胡說，傷害她！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
わかってよ。	知道哦。	↑
……くだらぬことって。	…胡說是？	↓↓
今の言葉は,俺が傷ついたなぁ。	妳這番話，傷到我了。	↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「…如果背叛我…你要有心理準備。」
話畢，花火正好帶門拿破崙回來。
花火：「係…姬絲莉，我帶拿破崙回來了。」
姬絲莉：「來，拿破崙，來這裡。」
花火：「我與大神去了。約好了一起用膳…」
大神再與花火一起閒逛。

歌莉歌

▷ 地點：馬戲團
時間：12:25 前
詳見花火一表

▷ 地點：茶座
詳見花火一表

洛庇莉亞

▷ 地點：公園
時間：12:25 前
詳見花火一表

▷ 地點：市區酒吧
時間：12:30 後
詳見花火一表

莎兒

▷ 地點：賣店
詳見花火一表

美露

▷ 地點：秘書室
秘書室內，美露一看到大神，即露出不悅。大概他為大神失約而生氣。
美露：「呀…大神…那女仕是客人嗎？」
花火：「初次會面，我是北大路 花火。」
美露對花火換了一張面孔，非常之友善：「呀，係。初次會面，我是美露•雷藏。」「劇場時值休息，請隨便參觀。」
花火：「…多謝。那，承你貴言…」
美露始終不理會大神。
大神：「美露…

Timing LIPS

選擇	中譯	美露
(中途消失)		
機嫌が悪いと聞いたけど…	聽聞妳心情不快。	↑
(中途出現)		
…きのうはすまなかった。	昨天很對不起。	↑↑
地下を案内してもいいかい?	可以參觀地庫嗎？	↓
花火くんと仲良くしてくれ。	要與花火好好相處啊。	—
Time Over	—	—

美露：「劇場有部份地方非請勿進，請留意。係，請你們慢用。」

格嵐

▷ 地點：一階客席
詳見花火一表

迫水 典通

▷ 地點：日本大使館
詳見花火一表

艾朗警官

▷ 地點：警察署
詳見花火一表

洛尼神父

▷ 地點：教會
時間：12:25 前
詳見花火一表

德露管家

▷ 地點：寶美家
時間：12:30 後
詳見花火一表



七、愛

閒逛差下多一小時，大神與花火於是往餐廳用膳。席上，大神為花火點菜。
大神點菜：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
適當に頼む。	適當地點。	↑
花火に任せる。	交由花火選擇。	—
本日のおすすめの料理にする。	點今日的好介紹。	↑↑
Time Over	—	—

花火：「這餐廳，我也經常與姬絲莉來用餐。尤其甜品非常可口，常常也吃過飽…嘻。」
大神與花火談天之時，餐廳外有一個黑影，仍然堅持監視花火。他是…夜鴉。
夜鴉：「那男人…想對我被死點綴的愛人，賜予生存的希望嗎！」
「我的愛人啊！你要站在我的舞台上，才能得到永恆的美麗。」
「愚蠢的男人啊…賜予我的愛人希望，我絕不原諒！」
當花火與大神進餐後，夜鴉終於採取行動。在餐廳門前，
大神：「我送你回寶美家吧。」
花火：「多謝。那麼，拜托了。嘻…」
「什麼！」
起行時，大神與花火身旁突然出現幻象。天上降下萬遍烏鴉羽毛，聚集成夜鴉的實體。
夜鴉：「我是Mask •烏•夜鴉。初次會面，我的愛人，黑衣少女。」
「愚蠢的男人…無你事幹…我的愛人啊，來我這裡。」
夜鴉化身成Philip：「我的愛人啊，我來迎接你了。來，與我一起走，由死點綴的夢幻世界。」
看到Philip 尚在人生，花火整個人發了瘋，已不分真假，擁向夜鴉。
「Phi……Philip……好掛念你……一直，都想見你！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
花火をとめる。	制止花火。	—
コルボーを攻撃する。	攻擊夜鴉。	↓
Time Over	—	?

花火：「大神，不要制止我們。」
夜鴉：「看，他也在祝福我們。」
「嗯，Philip…多謝，大神…我好幸福。」
夜鴉轉眼間抱起花火，在半空飛翔。奈何被烏鴉群制止，大神迎救無從。
夜鴉：「達成妳吧，祈求死的你啊。心的闇，只有闇之人可以明白。」「我的愛人啊，妳的痛苦美麗得甘美！來，將身歸於我啊！」
花火：「係…Philip…隨你喜歡…擺佈我…」
夜鴉：「來，舞台的幕昇起了！用你美麗的靈魂之光映照死亡旅程的航路吧！」
夜鴉帶同花火飛走，大神捨命追趕，來到一個歌劇院。
夜鴉恥笑大神：「哈哈哈…好醜陋，男人的嫉妒…是嗎？我親愛的花火。」



花火：「大神，請不要阻礙我們。」
夜鴉：「我的愛人啊。這歌劇院才是最適合我們兩個的愛之舞台。來，去吧！」
花火：「係，Philip…」
夜鴉又與花火逃去，大神再上前，但歌劇院有結界阻礙，大神只有折返，尋求幫助。時間已不刻容緩，歌劇院內，夜鴉正開始他自編的戲劇…
歌劇院的舞台上，夜鴉站在花火旁邊，繼續宣讀有如詩一般的台辭。
「只有被選中的的靈魂才能站立的歌劇院舞台！最適合迎接妳的死期！」
「舞台開啟，演員集齊了！來，死的歌劇要開始了！」
同時間，大神亦回到劇場，緊急召集各位成員，準備迎救花火。
指令室內，大神向各位成員交待事情。
姬絲莉大吃一驚，頗為擔心：「什麼，花火！你說花火被怪人捉了嗎！」
「既然看到為何不相救！」
力有不逮，大神低聲首歉。
莎兒傳來訊息：「主管！歌劇院開始往地下下沉了。」
美露：「歌戲院內裡有妖力反應不斷增加！已經超越計算範圍。」
歌莉歌：「今天是歌劇院的表演日啊！內裡不是有很多客人嗎！」
格嵐：「以紫電號從正門衝入劇場！擊退怪人！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
巴里華擊團，出擊！	巴里華擊團，出擊！	↑
グリシーヌ,花火を助けに行くぞ！	姬絲莉，去救花火了！	↑
Time Over	—	—

姬絲莉：「知道！」
各位成員火速登上紫電號，不消一刻趕赴到歌劇院。但內裡，卻是另一個世界…與其說是歌劇院，那實在太虛幻，環看四周，狂風暴雨，四面環海。而華擊團身處在一艘豪華遊輪上，一場海難，似遲早發生。
在甲板上，夜鴉手舞足蹈，幻術風雨，亦正由他所施。
夜鴉張開雙臂，呼喚上天：「風啊，吹吧！直至割破我雙頰為止，瘋狂肆虐就好了！」
遭受雨打，躺在一旁的花火漸漸清醒，但依然身處在幻術之中，不能自拔。
夜鴉走到花火旁邊：「啊…可哀的黑衣少女。可令這充



滿悲哀的故事閉幕的，只要用妳的死亡！」
「絕不容許！」
「巴里華擊團，駕到！」
甲板另一邊，夜鴉只看到巴里華擊團大駕光臨。華擊團各位及時阻延到夜鴉好事，為時仍然未晚。
但眾成員看到劇場內的奇境異像，大為震驚。
歌莉歌：「什，什麼啊，這是…怎麼了？」
艾莉卡：「下…初次來到，歌劇院的中心原來是海洋。」
姬絲莉：「胡說什麼，艾莉卡！這是幻象！」
夜鴉見華擊團如此驚嘆，甚為滿足，幾個殘影，沿船邊的圍板走到華擊團身旁，出言嘲諷：「幻象？你認為這災禍連綿，肆虐瘋狂的海是幻象？」
姬絲莉：「混蛋！竟然對花火施幻術！」
夜鴉沒有理會，繼續施展殘影，圍繞華擊團周圍移行，時而往高，時而往低。一邊有如歌戲般表誦著優雅的台辭。
夜鴉：「這是幽哀而動人的歌劇。」「歌劇院將隨同觀眾一起，沉向深夜的海洋。」「是…像以前，一艘沉沒在這海洋的船隻一樣！」
危及花火，姬絲莉氣得全身打震，夜鴉一番話，令她回憶起花火的往事：「莫非，這是…將花火那時候的記憶重現嗎！」
大神：「那時候？」
姬絲莉：「在花火的婚禮…船裡的宴會時…」
姬絲莉延續花火婚禮上，之後一段未提及的往事。

當時，花火與姬絲莉回到甲板上，海面仍然驚濤駭浪
姬絲莉：「花火！Philip 怎麼了！」
花火：「Philip…」
姬絲莉：「Philip 他…花火，對不起…都是我來遲…」
那時候，姬絲莉未能迎救Philip，Philip 已墜進大海，花火痛失至親。
花火露出詭異的微笑：「嘻嘻…不對，不是姬絲莉的錯…所有都是我的責任。」
姬絲莉：「花，花火…妳在笑什麼？！」
花火：「Philip 說過，要我一直微笑…」「是呢，Philip。」
從那天起，花火就墜進悲傷的深淵，至今也未能振作。
艾莉卡：「好，悲慘…婚禮上痛失丈夫…」
夜鴉：「正是。這是她一年前…失去愛人時的記憶。」「現在就於這裡重現！充滿幸幅的婚禮之夜！突然造訪的悲嘆劇之夜！」
夜鴉又想繼續儀式，大神立定主意：「這是花火的記











憶，只要拯救她，加以說服，這幻象也會消失。各位，去拯救花火。」
姬絲莉：「不，我要斬殺那傢伙！迷惑花火的心靈…我不饒恕！」
歌莉歌：「去那處太過危機了！要是一郎受傷了怎麼辦！」
洛庇莉亞：「緊急時最重要保護自己，說什麼蠢話！」
各成員發生內哄，各執己見。
艾莉卡：「怎，怎辦，大神。大家意見分歧。」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌	洛庇莉亞
(中途消失) 俺の言うことが聞けないのか!	不聽我的話嗎！	↓	↓	↓	↓
(中途出現) 今は,俺の指示に聞いてくれ!	現在，先聽我命令！	↑	↑	↑	—
(中途消失) だったら,好きなようにしろ!	那隨你們喜歡！	—	↓	—	—
(中途消失) エリカくんだけでも來てくれ!	艾莉卡，只你一個也好，跟我來！	↓	—	—	—
(中途出現) エリカくん,說得してくれ!	艾莉卡，替我說服大家！	↑↑	—	↑	—
Time Over	—	—	—	—	—









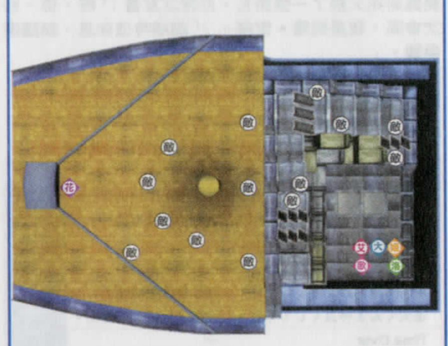




為大局著想，大神與艾莉卡總算成功遊說各位成員冷靜，如常作戰，戰鬥正式開始。

八、第一輪戰鬥

勝利條件：大神機接近花火
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：

☆ 地方狹窄，加上前路經常有阻礙，要避免前方成員阻擋著通道，以致後排員未能上前。
☆ 路上阻礙極多，宜用範圍性必殺技一次過清除
☆ 每回合後海水會上漲，被淹中後即死，所以要趕快衝上甲板。
☆ 甲板上有很多砲台，宜先將之摧毀。另外，十字型的炮台只能攻擊上下左右四個方位，只要小心身處位置，那不足為患。

第一輪戰鬥內事件

大神

出現條件：大神第二回合行動時
歌莉歌：「一郎，剛才，水位好像上昇了。」
姬絲莉：「嗯，我也那麼想。」
艾莉卡：「大神！這艘船…在沉啊！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	洛庇莉亞
いそいで上に向かえ!	快向上去！	↑	↑	—
いそいで外に逃げろ!	快逃走！	—	↓	↑
たぶん,氣のせいだ。	大概，是錯覺！	—	—	↓
Time Over	—	—	—	—

姬絲莉：「要快些登上船救花火。」
歌莉歌：「不過，這艘船，是幻象吧…真的會沉嗎？」
姬絲莉：「…如果是花火的記憶凝造出這幻象…這艘船…確實會沉！」



艾莉卡

出現條件：大神第二回合行動時
詳見大神一表

出現條件：第4回合起，大神機與艾莉卡機相靠
艾莉卡：「這幻象…是由花火的記憶產生吧？竟然這麼希望死…那念頭…絕對是錯的！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
その思いを伝えるんだ!	傳達那意思吧！	↑
彼女の望みなら,しかたない。	是她希望，無辦法。	↓↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「我希望花火的心充滿快樂的回憶。」

姬絲莉

出現條件：大神第二回合行動時
詳見大神一表

出現條件：第3回合起，大神機與姬絲莉機相靠
姬絲莉：「…閣下，一定可以打開花火的心窗。拜託…請拯救我的致友。」

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
ああ,もちろんだ。	呀，當然。	↑
俺がは自信がないよ。	我沒有信心。	—
グリシーヌも一緒に助けるんだ!	姬絲莉也要一起！	↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「花火是我無可取代的朋友。拜託。」

歌莉歌

出現條件：第3回合起，大神機與歌莉歌機相靠
歌莉歌：「嘩…船逐漸在沉。」「呢，回去吧。這裡危險啊。萬一一郎有什麼事…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
なにを言ってるんだ。	這是什麼說話！	—
ありがとう,でも助けないと…	多謝，但一定要救…	↑
Time Over	—	↓

歌莉歌：「對不起啊，一郎。」「我預料你會那樣…我不會捨棄一郎。」

洛庇莉亞

出現條件：大神第二回合行動時
詳見大神一表

出現條件：第3回合起，大神機與洛庇莉亞機相靠
大神慰問洛庇莉亞：「海水不斷上昇，無事嗎？洛庇莉亞。」
洛庇莉亞：「囉唆！這樣賣命的作戰，我前所未聞。」「那女人…不顧她便好了！不是想死嗎！」



大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
契約には従ってもらう!	給我遵從契約，！	↓
だったら,好きにしろ!	嗯，隨你喜歡！	—
怖いのか,ロベリア。	害怕嗎？洛庇莉亞。	↑
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「嘿，你那手段，我一早就知道。」

第一輪戰鬥完結

九、夢醒

邊戰鬥邊前進，大神終於成功接近花火，但她神智始終未清醒。大神只好降下光武F，扶起花火。
大神：「花火，醒醒！這全部是幻象！」
夜鴉：「愚蠢，…對我祈求黑暗的愛人，賜予她永久長眠手才是真愛！」
大神：「愛！你只是在利用她！」
夜鴉：「像是不明白母親的小孩子，不明白愛的你，不會了解我的愛。」「你不適合這舞台！請你離去！」

夜鴉又施展幻法，整艘船開始傾側，大神腳一滑，就要掉到大海。此情此景，完全與花火婚禮當天情景無異，花火深受刺激，誤將大神看成當日的Philip。

花火高呼：「Philip！不要死，Philip！」
大神：

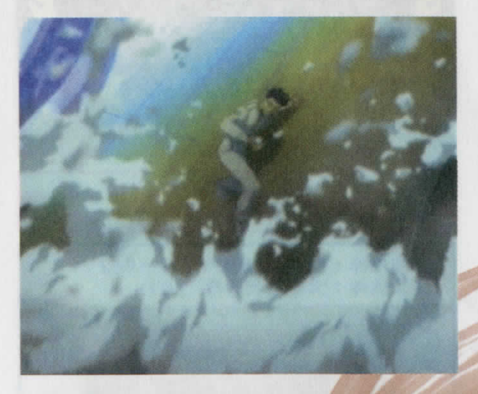
Normal LIPS

選擇	中譯	花火
心配するな,俺は死なない。	不用擔心，我不會死。	↑↑
目を覺ませ,花火くん!	醒醒，花火！	↑
Time Over	—	—

大神激勵下，花火清醒：「Phi…Philip…呀，大神？」
大神：「花火，你醒了！」
花火：「這，與當時一模一樣…」
大神：「花火，我不會死，所以妳也不要求死！」「如果Philip還在生，他一定會與我說同一番話！」
夜鴉：「胡鬧到此為止！」
大神奮力在傾側的船身向上爬，花火也伸出援手，但花火將可捉緊大神之時，夜鴉又再阻撓，海面更加波濤洶湧，大神身陷危機，將要被海浪捲走。
就在那時候，大神閉目靜待死的來臨，再張開眼睛之時，時間都停頓了，海浪與水滴停頓在空中。
夜鴉：「「怎會的！」
花火：「我，即使我也想生存！」
花火的身體四周突然發出陣陣光茫，夜鴉一聲慘叫，被力量轟飛到牆上。幻術也迎仞而解，歌劇院也回復本來面貌。
眾人回到歌劇院內，在舞台上的客席。情況略轉安全，但仍未能掉以輕心。各位都嚷花火先離去，待他們可以安心戰鬥。
大神：「花火，這裡危險，快離去！」
花火：「可，可是…大神們…」
姬絲莉：「這裡交給我們。我不可讓你受傷。」
艾莉卡：「是啊，花火！請用那裡的秘密通道逃走。」







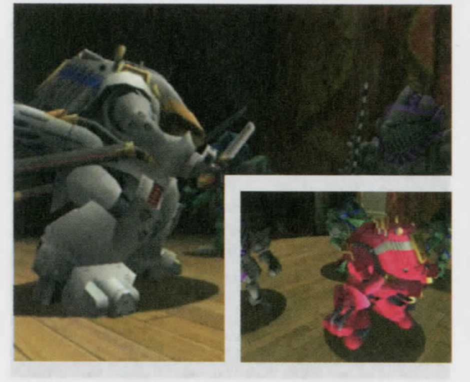






各位排成人牆，掩護花火逃走。
姬絲莉：「小心，傢伙出來了！」
夜鴉走到舞台上：「黑衣少女啊…能愛妳的，世上只有我一個…」
姬絲莉：「走！入侵人心靈弱點的無賴！」
夜鴉：「想阻我！我會消滅所有防礙我愛者！」
姬絲莉道花火趕快離去：「花火，快逃，他目標是你！」
歌莉歌：「趕快！花火在這裡，一郎不能盡情戰鬥啊！」
洛庇莉亞：「妳是障礙。妳死隨便你，但我的酬金可會減少呢。」
花火：「知道，祝你會好運…」
花火在大神們掩護下離去，夜鴉氣得七竅生煙。
夜鴉：「偏， 要與我作對嗎！我會握碎你們的靈魂！」
戰鬥又再開始，大神們再次備戰。
同時間，花火已通過秘密通道，回到華擊團的總部。
花火：「這，這裡是？」
格嵐：「無事了，這裡好安全。」
讓花火來光臨總部，格嵐自有主意…
回看大神一邊，夜鴉繼續在舞台上誦讀他的台辭。
夜鴉：「因為愚蠢而幸福的人啊！墜落吧，到冥府地底！響奏吧！滅亡之曲！」「蒸氣獸『聖靈麟』！從無幻的黑闇當中來臨，化成我的漆黑翅膀吧！」
舞台半空中的空間扭曲，一隻大鳥鴉受夜鴉召喚而出，夜鴉乘上熬熬烏鴉型蒸氣獸『聖靈麟』，與大神們展開決戰。







十、第二輪戰鬥

勝利條件：聖靈麟機體力達在一半以下
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：

☆聖靈麟擁有飛行能力，初時必須以射程系武器手才能擊中聖靈麟。聖靈麟擁有兩個飛行裝置(飛行ユニット)，打倒其中一個後他會墮地，這時各位成員均可攻擊他。
☆舞台幕後隱藏了兩隻小雜魚，未能攻擊聖麟的成員可先將之擊倒，免除後患
☆聖靈麟於回合開始會使出必殺技攻擊台下隊員，一開始應使用指令為指定成員擋格，將傷害減到最低。

第二輪戰鬥事件

大神與姬絲莉

出現條件：第2回合，大神行動時
夜鴉：「黑衣少女還我！不可改變黑之歌戲主角所背負的命運！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
花火くんは渡さん!	不會交花火給你！	↑
主役は俺がやる!	主角由我當！	↑
Time Over	—	—

姬絲莉：「如隊長所說！夜鴉，覺悟吧！」
夜鴉：「侮辱我的罪…要你以死抵償！」

戰鬥完結

十一、幻術

受到大神們一輪猛攻，聖靈麟受傷不輕，夜鴉知影勢惡劣，飛到半空躲避，並再施幻術！
夜鴉：「觀眾竟然站上舞台…不能饒恕！」
華擊團在舞台上重組陣形。
姬絲莉：「荒唐！玩弄花火，罪該萬死！」
洛庇莉亞：「不要再友情劇啦，趕快收拾他吧。我想早點回去。」
姬絲莉：「什麼！你這混蛋！」
夜鴉：「內哄嗎…好沾污我舞台至此…」「就由我表演！那既舞知又無能的觀眾們華麗的死期！」
各成員身中幻術，每位成員眼中，周圍都是敵人，伙伴們不知往哪裡去了！
艾莉卡：「呀！周圍都是蒸氣獸，…各位，在哪那裡…」
姬絲莉：「嘿嘿…小聰明。認為我們會敗給這樣的蒸氣獸嗎！」
姬絲莉一斧斬向其中一名敵人。同時，洛庇莉亞剛好接了一刀。
洛庇莉亞：「嗯…單單雜魚，也有兩下子！」
另一邊，歌莉歌向其中一名敵人踢去，大神碰巧又吃了一腳。這是巧合？還是…
當局者迷，已無暇容大神細想。
夜鴉：「絕妙，絕妙的鬧劇！互相斬殺就好，互相斬殺信賴的同伴們！」
大神與姬絲莉在後運起必殺技，衝向敵人，而華擊團成員的眼中，亦有兩名三小卒運起必殺技對峙。
大神：「狼虎滅卻…」
姬絲莉：「偉大的波濤力量…」
夜鴉：「你們為奪去黑衣少女而後悔死亡吧！」
夜鴉歡喜之際，不防劇場內一枝冷箭，幻術又再被破。
而舞台上，大神們眼中的敵人變回自己珍貴的成員，運起必殺技的大神與姬絲莉慌忙卸身收招，免卻一場血案。
夜鴉：「什麼事！」
歌莉歌：「呀…是嗎，是幻象！」
姬絲莉：「在黑闇之中，正確無誤的箭藝…難道！」
往箭源方向望，手執弓系箭者正是花火，奇在她身穿華擊團制服，加上身後的光武…
花火：「係…北大路 花火，駕到！」
夜鴉：「啊，回來了嗎。黑衣少女啊！來，繼續歌劇吧！」
獵物再現，夜鴉歡喜若狂，又再化身Philip，利用殘像浮到空中，移向花火跟前，引誘她掉到舞台下。
Philip：「花火…來這裡…」
花火：「呀…Philip？」
姬絲莉馬上喝止：「回去，花火！ 從那高度掉下，沒救的！」
Philip：「這麼久，很寂寞吧…來，與我兩個人…」
花火開始動搖：「Philip…Philip…」
艾莉卡：「不行，花火！回去～！」
大神也高呼花火：

Analog LIPS

選擇	花火
(中至最強)花火くん。	↑↑
(最弱至弱)花火くん。	↑

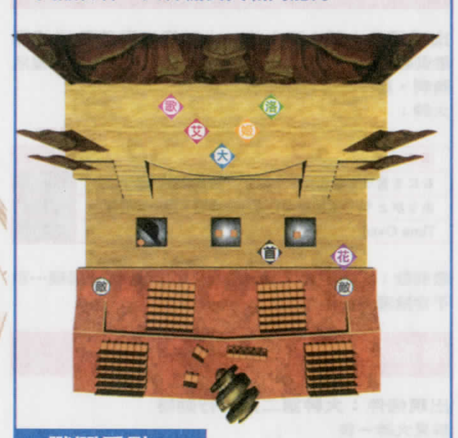
大神：「他不是你未婚夫！」
花火終於回復理智：「…可是…對不起…我，實在忘不了Philip…」「怎樣…也忘不了…」
姬絲莉：「但…如果失去你，我怎打算！我只能哭泣渡過餘生啊！」
花火：「但…我始終忘不了…」
大神：「花火，你為過去後悔…止步了…」「不過，那是不行的。不是要妳忘記，而是要銘記心中，越過那悲傷！」



花火被點化，也了解到當中的意義：「大神…」
Philip：「不要被迷惑，花火！不要拋棄我… 一起在這裡生活吧。」
但花火還是眼有淚光，嗚咽著：「對…不起…我…仍然…不能到你的身邊…泣」還有…讓我重遇Philip…多謝你。」
夜鴉好悲傷：「少女…要掉下一個人嗎？」
花火：「大神，多謝。我，無事了…」
事與願違，夜鴉化悲憤為力量：「落幕！以你們的死落幕！」「將喝采化成驚嘆！用你們朱紅的血，染透這歌劇院！」
夜鴉事敗，再返回聖靈麟，與大神們決一死戰，戰鬥再開始。

十、第三輪戰鬥

勝利條件：擊倒夜鴉機聖靈麟
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：

☆聖靈麟與之前一樣擁有飛行能力，初時必須以射程系武器手才能擊中聖麟。聖麟擁有兩個飛行裝置(飛行ユニット)，打倒其中一個後他會墮地，這時各位成員均可攻擊他。



















☆花火一開始在夜鴉旁邊，首個回合即會受聖麒必殺技所傷，大神一開始應使用擋格指令保護她
☆善用大神與花火的合體必殺技

第三輪戰鬥事件

姬絲莉

出現條件：第3回合起，花火機與姬絲莉機相靠
姬絲莉：「冇想過花火竟然是第五位伙伴…之後請多指教。」

花火：「係…姬絲莉，多多指教。」
姬絲莉：「嘻…那笑容…妳逐漸變回以前的花火。」
花火：「嗯…是嗎。嘻。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	花火
昔の花火くんか……	以前的花火嗎…	—	↑
二人とも,戰鬥中だぞ！	兩位，現在在戰鬥啊！	—	—
親友って…いいね。	致友，真好呢。	↑	↑
Time Over	—	—	—

姬絲莉：「多謝閣下。可以與花火這樣戰鬥，真的像夢一般。」

花火

出現條件：第2回合，花火行動時

花火：「…多得大神，讓我回憶起人生珍貴的意義。」
「不過…我現在為自已的轉變感到迷惘。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
笑顔で始めよう。	從笑容開始吧。	↑↑
自分で考えるんだ。	憑自己思索吧。	↓
Time Over	—	—

大神：「轉變也不要緊，逐少逐少，慢慢找尋自己的意義吧。」
花火：「係…嘻。」

戰鬥完結

十一、振作

花火加入，憑五位同心合力，華擊團擊倒了夜鴉。聖麟發生故障，冒出陣陣黑煙。
夜鴉：「希望死的人…竟然有這樣的光茫。」「但我不後悔…少女啊，我打從心底愛妳！」
「聖麟」發生爆炸，夜鴉死亡。各人也降下光武機，準備歸航。
花火：「對不起…因為我…」
姬絲莉：「花火…妳好努力。」
花火：「係，係。」
姬絲莉：「好，隊長。做那個吧！」
花火合羞塔塔地，站在眾人心，擺出姿勢：「勝利的…姿勢…」「決定！」
大戰之後，花火與大神再一次走到Philip的墓地。拋開對過去的執著，花火已
決定不再向亡人Philip撒嬌，勇敢邁向以後的人生路。
花火：「Philip 任何時候也尊重，溫柔對我…又讓我撒嬌…」「他不在後…我也一直對她撒嬌…真天真…」「可是…那樣子…他也未能安寢…」
大神：「…你確實曾經被愛。今次，輪到你了。」
花火：「輪到我？」
大神：「今次由你去愛人。無問題，現在的妳有能力保護愛人。」
花火：「堅強？…我嗎？」「大神…」
好容易與Philip再會，才片刻又分別，花火實在禁不住淚水，擁向大神，作最後一次哭泣。
花火：「對…不起…這是最後…」「讓我哭…只現在…」
夕陽下，花火放聲大哭，從只微笑的那一天起，將所有悲傷釋放，重新振作…
當天晚上，「les Chattes Nories」劇場內有特備節目上演。
各人於客席上，姬絲莉：「花火會在今晚演出。」
大神：「嗯，將開始了。」
舞台上，貓裝束的司儀莎兒與美露為各位觀眾介紹一個當晚的新節目。
美露：「今天，我們更改節目，為大家介紹一位新成員。」
莎兒：「擁有東洋神秘，黑珍珠光輝的新藝人！她的名字是『巧美星，潤子』。」
隨著莎兒與美露退下，花火身穿秀麗的和服，頭戴一頂和風帽子，在舞台上優雅地表演，精采絕命。

姬絲莉：「好美麗…以前的花火好比要折斷般柔弱，可是，我現在感到花火的堅強。」
花火看到各位，心裡暗暗感謝：「我也希望這段期間與各位一起努力。」「雖然可能會有悲傷和哀痛的事…我會忍耐。」「所以…請守護我…Philip 。」
一片鼓掌聲下，「les Chattes Nories」又有一顆新星誕生。以後日子，各位都相信劇場會更加熱鬧，歌舞昇平。但是，其實和平的日子持續不了多久…

次回預告

莎兒：「嘩，聽說主管要放我們假啊！」
美露：「那麼，去購物吧。」
莎兒：「不是啊，提起放假就是約會吧！次回，櫻大戰3 第6話『巴黎的假日』。」
莎兒與美露：「在愛的旗幟下。」
莎兒：「嗳嗳！」











第六話 ～巴黎的假日～

一、華擊團的休假

夜鴉戰之後，和平的日子持續了好一陣子，華擊團的工作亦稍為得以舒緩，略為閒適。
某日，大神如常在早上起床。望向窗外，天氣晴朗，陽光普照，大神開始梳洗，準備到茶座吃早點。
雖然天公造美，大神也料不到這是與舊朋友重遇的好先兆。
房間內：「繼續和平就好了。那…今早，約了大家吃午餐呢。」
望向窗外：「是艾莉卡。」
艾莉卡高呼大神：「大神！大神！來迎接你嚜！快走吃午餐吧！」
大神走到門前，各位隊員經已齊集。
艾莉卡：「大家都齊集了。快去吃午餐吧。」
大神詢問：「到哪裡好？」
各人都有不同意見。
姬絲莉：「讓你們嚐嚐真正的維京菜吧。」
歌莉歌：「我想吃越南菜。雖然辣，但很美味啊。」
洛庇莉亞：「怎麼一早就吃飯。飲酒吧。這附近有酒吧。」
姬絲莉：「荒唐！一早喝酒，身為人都感到可恥。」
艾莉卡：「呀，那麼。一次就好了，我想吃布甸吃個飽。」
花火：「是呢…如是大神決定，什麼也好。」
艾莉卡：「呀，意見不一呢。大神，怎麼辦？畢竟是布甸嗎？」
大家意見分歧，大神有感華擊團各成員欠缺團體精神。
大神：「身為隊長，要好好反思。」
悠閒的日子，大神與各位隊員們愉快地工作、遊樂，經過了好些日子。一天晚上，格嵐還有喜事宣佈。
格嵐召集各位成員與班組長到劇場客席內，
格嵐：「全員到到集吧。我有話說。你們…明天不用來劇場。」









大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
クビですか?!	革職嗎？	—
休みをくれるんですか?	休假嗎？	↑
シャノワールが閉店ですか?	「les Chattes Nories」結業嗎？	↓
Time Over	—	—

格嵐：「簡單講，是特別休假期。」
艾莉卡：「特別假期…打個比喻，即是特別給予我們休假嗎？」
歌莉歌：「是什麼比喻，那個…」
花火：「說上來…最近，怪人亦無在巴黎出現呢。」
姬絲莉：「即使係，連我們也休息，誰來保護巴黎！」
洛庇莉亞：「話是那麼說，就由勤勉的你單獨工作吧。我去休息。」
僧：「等等啊。我們維修班所有人也是嗎？」
格嵐：「莎兒，代我解釋。」
莎兒：「係，主管。其實因為裝修，兩日內禁止出入。」
「雖然底庫不會進行裝修，但由於有工人會來工作，所以要全面封鎖地庫。」
僧：「什麼，我們也不能嗎。」
美露：「如果休假中有怪人出現，會馬上用通訊器與你們聯絡。」
格嵐：「就是那麼回事。有意義地運用兩日休假期，以迎接下一場戰鬥吧。」
各成員解散，僧與大神順路，一起走到大堂，途中互有傾訴。
僧：「嗯，隊長啊。這次休暇你怎樣打算？」
「要與我去賭馬嗎？『羅遜馬場』有場大賽事啊。你去過凱旋門和Louvre 美術館吧。那麼你就要去魯遜馬場。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	僧
わかりました,行きましょうか!	好，去吧！	↑
やっぱり觀光に……	還是去觀光……	—
それより映畫はどうですか?	看映畫好嗎？	↓
Time Over	—	—

格嵐：「兩位男士在商量嗎？僧提及的是賽馬，無錯吧。」
「算罷。大神，我未聽聞過男仕與僧去賭男而獲勝的。」
僧：「什麼啊，主管。我只是教教隊長男人的玩意罷。」
格嵐：「這孩子由我去好好教導，你不要教壞他。」
僧：「那，隊長。盡情玩吧。」
僧離去。
格嵐續與大神交談。

格嵐：「拿僧沒辦法…說上來，你明天有約會嗎？」「我不會告訴其他人，可以告訴我嗎？」
大神：「我只想去觀光…」
格嵐：「不要裝蒜，我口風好密的。」
大神：「所以嘛，是觀光…」
格嵐：「你，莫非…難得假期，你不去約會嗎？」
大神：「約，約會！要與誰？」
「對手有好多嘛。巴里華擊團各位啊。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
本氣で言ってるんですか?	妳認真？	↓
それはいい考えですね!!	好主意！	↑
隊員以外でもいいですか?	可以約會隊員以外的人嗎？	↑
Time Over	—	—

格嵐：「莎兒與美露明天會往Champs-Elyses 購物。我倒空閒，你要約會我嗎？」
「怎樣，要享受巴黎之夜嗎？」
大神受寵若驚，趕忙道：「我待會將她們的通訊號碼告訴你，你今晚約會他們吧。」
「盡情玩吧，要告訴我結果啊。」
格嵐離去。不過，大神還是拿不定主意，還是盡情享受明天的假期時再作決定。

二、再遇

翌日，大神清早醒來，久違兩天休假，大神慢條斯理往茶座用早點。吃著麵包的時候，忽然感到背後有一對眼睛望著自己。轉過身，一個俊俏的日本男人手持結他，整套白色西裝，背後一個巴黎為背景的佈景版。大神啃著麵包，哭笑不得。他不就是！
男人：「巴黎真好呢…」拿起身旁紙袋的長麵包，放到口裡：「雖然麵包很硬…」「好健康很好呢。你長大了。」
大神：無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
お前,加山か!?	你是加山？
どちらさまでしたっけ?	你是誰？
Time Over	—

男人：「大神，你忘了我嗎。我這『帝國華擊團月組隊長』『加山 雄一』，好傷我心啊，大神。」
大神：「你來幹什麼？」
加山：「其實是身兼海軍研究旅行，來這裡學習。」
「今天想見見你，請假來的。好開心吧，大神？」
大神表示沉默。
加山：「是吧，是吧，是吧！所以，大神。今天可以於















今天，當我巴黎的嚮導嗎？」
大神：「今天放假，也好啊。」
加山：「古人有曰…『速為貴』！來，帶來參觀啊，大神！」
「呀，大神！早安！」
大神回身望，原來是艾莉卡與歌莉歌，她們剛巧經過茶座。
歌莉歌：「早安，一郎！還在吃早點嗎？」「嘻嘻，今天呢，我帶艾莉卡到遊樂場去。」
艾莉卡：「是啊，歌莉歌帶我去遊樂場啊。」「呀，大神。難道，那位是你分別了的大哥？」
歌莉歌：「是日本人呢…一郎的朋友？」
恐防洩露身份，加山低聲提醒大神：「等等，大神。古人有曰：『沉默是金』。從今起我身負極度秘密任務。我身為帝國華擊團，月組一事要保持機密。」
大神：「知道了。」
大神為艾莉卡和歌莉歌介紹：(無影響)

選擇	中譯
俺の親友だよ。	他是我的致友。
帝國華擊團，月組の隊長だよ。	他是帝國華擊團，月組的隊長。
實は俺もよく知らないだよ。	其實我也不太清楚。
Time Over	—

加山：「大神…我好傷心啊。在帝都時，我們不是一起生活嗎。說什麼啊，大神。海軍士官學校裡，我們不是也在一起嗎。」
「…無辦法，由我自我介紹吧。」
語調十分輕挑：「你好！Me的名字是『雄～一，加山』！是日本的貿易商嘛！」
「與大神在學生時代起相識嘛。請多指教嘛！」
可能認為入鄉隨俗，艾莉卡亦採用輕挑口吻自我介紹：「請多指教嘛。我是艾莉卡，科婷嘛。」
歌莉歌則十分恭敬：「我是歌莉歌。加山，一郎拜托你了。」
大神：「她們都是『les Chattes Nories』的藝人。」
加山：「是嘛。兩位都很美麗嘛。」
艾莉卡：「回正題，大神。明白的休假你會幹什麼？」
大神：「沒什麼啊。」
歌莉歌十分歡喜：「真的？」
艾莉卡「那麼，我們去遊樂場了，失陪。」
歌莉歌：「呀，等等啊，艾莉卡！待會見，一郎。再見，加山！」
加山被漢視，莫名奇妙：「呀，呀～。…再見…」
艾莉卡們離去，加山為艾莉卡的行徑咄咄稱奇：「什麼什麼什麼什麼，艾莉卡那孩子？令人摸不著頭腦。」
「真不得了，大神…那麼，帶我逛逛巴黎吧。」
遇上久別重逢的戰友，大神打算帶加山參觀工作的劇場，大門前，偶然遇上花火和姬絲莉。
花火：「早晨，大神。今天真好天氣呢。」
姬絲莉：「是隊長，奇遇呢，竟然在這地方相遇。」

大神：「嗯，今天帶朋友在這裡觀光。」
加山自我介紹，態度輕浮仍然：「你好，少女！Me的名字是『雄～一，加山』！在日本當貿易商嘛！」
花火：「嗯…我是北大路 花火…嘻。」
姬絲莉：「我是姬絲莉，寶美。是保護巴黎的貴族。」
自我介絡後，花火與姬絲莉害羞地詢問大神。
花火：「大神，明天的假期…你有約會嗎？」
姬絲莉慌張地為自己辯護：「只，只是提醒你。雖說是假期，但我們也不能放鬆懈。知道你行蹤也是任務所需。」
「那，明天你有約會嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	花火
特に予定はないよ。	沒有啊。	↑	↑
まだわからないな。	還未清楚。	—	—
予定を聞いてどうするんだ?	知道又怎樣了？	↓	—
Time Over	—	—	—

姬絲莉：「還未有約會嗎。那麼明天很空閒吧。」
花火：「是嗎。大神也沒有約會嗎。嘻。」
「是嗎…沒…什麼嗎。」
洛庇莉亞不知從哪裡走了過來。
洛庇莉亞：「神出鬼沒是我信條。剛才的話我確實聽到了。」
加山又再自我介紹：「呀，少女，Me的名字是『雄～一，加山』！是日本的貿易商嘛！」
洛庇莉亞：「嘿…貿易商呢…故且當是吧。」
洛庇莉亞在一旁竊聽，姬絲莉十分憤怒，提起愛斧衝向洛庇莉亞。
姬絲莉：「洛庇莉亞！我絕不容許竊聽！」
洛庇莉亞：「是被聽一方蠢罷了。已完事…再見啊！」
姬絲莉：「等等，洛庇莉亞！制裁妳！」
花火：「呀，姬絲莉。等等…那，大神，加山，失陪了。」
花火趕忙追趕姬絲莉，大神亦繼續嚮導加山。
加山：「好受歡迎呢，大神！剛才的女仕們也是「les Chattes Nories」的藝人嗎？」
大神：「嗯。而且，洛庇莉亞是刑期達1000年的大壞旦。」
加山為之一愫：「好，好有個性的藝人云集呢，劇場裡…加油啊，大神。」
「好，是那鬥志了！打起精神！首先帶我參觀劇場吧，大神！」
如是者，華擊團花組與月組隊長開始享受當天休假，在街上遊覽。



三、第一段自由時間(12:00至13:00)

註：莎兒的劇場事件耗時15分鐘。為節約時間，玩家應留待12:55才進入該事件，即可節約10分鐘寶貴時間。

加山

大神帶加山到劇場參觀。
加山：「呵…好堂煌的劇場。你在這劇場幹什麼的？」
大神：(無影響)

Normal LIPS

選擇	中譯
巴里華擊團の隊長だ。	巴里華擊團的隊長。
モギリをしているんだ。	收票員。
ダンサーをしているんだ。	演員。
Time Over	—

加山：「不用說，我知道。巴里華擊團，花組隊長，大神 一郎…不用隱瞞我啊。」
「古人有曰…『所言盡在眼睛』。」「另外，剛才在街上遇見那些少女藝人，是巴里華擊團的隊員吧？」
大神：「不愧是月組隊長，什麼也清楚。」
加山笑道：「哈哈…你所有事我亦調查清楚！來，大神，帶我進內。」
註：事件仍有後話，詳見莎兒的「大堂」事件。

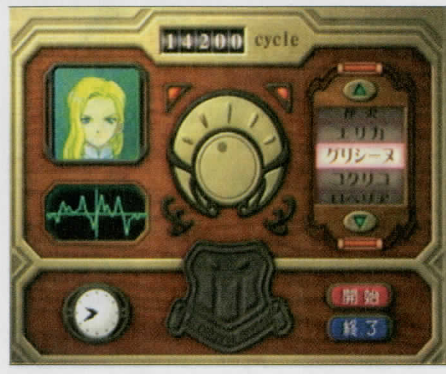
艾莉卡

註：如遇上各事件前有塗上香水：
(事件詳見姬絲莉的房間事件)
艾莉卡香水的味道：「嗯，好香…令我很平靜。」

歌莉歌
↑

▷ 地點：市場
時間：12:25 前

事情內，加山遙遙望到艾莉卡和歌莉歌。
歌莉歌：「呀，一郎與加山！午安！」
艾莉卡：「我們在購買帶往劇場的午餐外賣。」
歌莉歌：「呢，艾莉卡，想要那款三文治？」
艾莉卡：「嗯，布甸…甜瓜也好呢。」







歌莉歌：「那不行啊…要顧及營養。」「是呢，一郎，要是你，會選什麼？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
ハムサンド,かな。	火腿三文治吧。	↑	—
タマゴサンド,かな。	蛋三立治吧。	—	↑
トマトサンド,かな。	蕃茄三文治吧。	—	—
Time Over	—	—	—

歌莉歌：「是呢，艾莉卡，走吧。」
艾莉卡：「係！那大神，加山，再見。」

▷ 地點：水邊之橋
時間：12:30 起

經過水邊之橋時，艾莉卡有事似後趕上。
艾莉卡：「大神，加山。來得好。」「我有事想知！那…加山是日本人吧。」
加山：「嗯，是啊…什麼事？」
艾莉卡：「那…為什麼，沒有扎髻？」
艾莉卡還起得扎髻一事…
加山：「喂，大神，胡渾過去吧。」
大神：

Normal LIPS

如第一話選擇答案是「我有特權的」：

選擇	中譯	艾莉卡
加山も免許がないだ。	加山也有特權。	↑↑
免許の話はウソだったんだ。	特權一事是假的。	↓
免許には年齡限制があるんだ。	特權有年齡限制的。	↓↓
Time Over	—	—

如第一話選擇答案是「我剪了才來的」：

選擇	中譯	艾莉卡
加山も切ってきたんだ。	加山也是剪了才來的。	↑
チョンマゲの話はウソなんだ。	扎髻一事是慌話。	↓
日本を出るときに切られたんだ。	離開日本時便會被剪掉。	↓↓
Time Over	—	—

如第一話選擇答案是以上兩個選擇外：

選擇	中譯	艾莉卡
免許がいるんだ。	有特權嘛。	↑
チョンマゲの話ウソなんだ。	扎髻一事是慌話。	↓
そんなこと言ってないぞ。	我沒有那麼說。	—
Time Over	—	—

艾莉卡：「是那樣嗎…那下次，再詳細告訴我。」「呀，夠時間了！那，加山，下次再談。」「大神，加山。下次再玩吧。」
艾莉卡望著大神們向前去，沒看到前面有一塊廣告板。
加山：「艾莉卡，小心前面！」
艾莉卡已撞過正著…「痛痛…撞到頭了…」「嗯，無問題的。我身體很強壯。」
加山：「哈哈，真活潑的孩子。」
大神與加山再繼續遊覽。

▷ 地點：教會

大神帶加山參觀教會，艾莉卡正在工作。
艾莉卡：「呀，大神，加山！又見面了！」
加山：「這就是巴黎的修女嗎。好精神，很吵鬧呢…」
洛尼神父在一旁，為艾莉卡失禮而陪罪。
洛尼：「艾莉卡，那樣打招呼好無禮貌。」「呀…對不起，艾莉卡麻煩你們…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛尼神父
そんなことはないよ。	沒有那回事啊。	↑	—
別にかまいませんよ。	打要緊啊。	—	↑
お互いさまですよ。	彼此彼此罷了。	↓	—
Time Over	—		

神父：「那就好。」
艾莉卡：「呀，夠鐘，我要走了。大神，加山，再見。」
大神與加山繼續遊覽。

姬絲莉

▷ 地點：餐廳
時間：12:25 前

加山看到巴黎的豪華餐廳，讚不絕口。
加山：「這就是巴黎的餐廳嗎？真豪華！簡直如電影一般。」
看看內裡，姬絲莉和花火正在用餐，大神於是帶加山入內。
姬絲莉：「不是在用餐。我在與花火商量下午要往哪裡購物。」
「離上次有好一段日子了，我打算與花火兩個人去商店買香水。」
花火：「嗯，是呢。與姬絲莉一起購物，真難得…」
姬絲莉：「閣下們又怎樣？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	花火
荷物持ちなら任せてくれ。	讓我去拿貨品吧。	↑	—
街を見わりるつもりだよ。	打算在行上逛逛。	—	↑
加山に巴里を案内する。	帶加山在巴黎遊覽。	↑	↑
Time Over	—	—	—

加山：「大神…有像你的致友，我真幸福。」
花火：「嘻…兩位感情好好呢。」
姬絲莉：「遠程來到，盡情款待他吧。不過，如果你想替我們帶貨品，我倒不介意啊。」「那，差不多要走了。花火。」
花火跟大神們道別：「嗯…那，兩位慢用。」
加山：「那到其他地方吧。大神。」

▷ 地點：姬絲莉的房間(グリシーヌの部屋)
時間：12:25 至12:45

大神往寶美家探訪姬絲莉。
房間外，加山讚嘆不絕。
加山：「不單外見厲害，內裡也豪華。」
大神輕叩房門。
姬絲莉：「閣下嗎？嗯，算了。進來吧。」
大神與加山進入房間內，
姬絲莉：「與朋友一起嗎？有什麼事？」
「嗯，我準備去購物…在苦惱要塗哪款香水。」
加山：「香水？」
姬絲莉：「感受香水的清香，是法國貴族一種嗜好。現在我塗的香水混合了300種花的清香。」
「怎樣？」你也要試試嗎？Platinum…男仕塗這香水也不會古怪。」
加山：「什麼也要嘗試啊，大神！身為日本男人，就試日本的香水吧！」
姬絲莉：「嗯，在手背塗少少就好，留意不要塗過量。」
大神塗上香水：

Analog LIPS

選擇	姬絲莉
(最強)つけてみる。	↓
(中至弱)つけてみる。	↑

加山：「呀，好清香。」
姬絲莉好歡喜：「嗯，這香水好適合你。人初次塗上香水後，才算得上完美。」「那我還要準備，請你們回去。對不起。」
註：事件後，大神於15鐘內會持有香水的清香，遇上不同人物會有不同效果，詳見各人的備註。

▷ 地點：圖書館
時間：12:25 至12:45

圖書館，大神與加山遇上姬絲莉。
姬絲莉：「稀客呢…到這裡參觀嗎？」「嗯…是呢…讓我聽聽你的意見。」「雖然已經過，但花火的生日在五月…因為那事件，花火封閉了自己的心，也沒有替她慶祝。」
「但多得你，花火重拾了笑容。雖然遲了兩個月，我想為花火補祝生日。」「你認為送什麼禮物好？上一年，我已送過小型帆船…」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
アクセサリーなんてどうだい?	送手飾好嗎？	↑
イヤリングなんてどうだい?	送耳環好嗎？	↑↑
手作りのケーキなんてどうだい?	送自製的蛋糕好嗎？	↑
俺たちの歌なんてどうだい?	送我們的歌，好嗎？	↓↓
俺なんてどうだい?	送我怎樣？	↓↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「送自製的蛋糕也不錯，不過…之後可要請教莎兒…是呢…就送我一邊耳朵一隻耳環吧。鑑証我與花火一起生活。」「抱歉，我會參考你的意見。」
「還有，隊長…花火的生日派對，請你務必出席。」
「嗯，叫加山的…來到巴黎，別失禮人。」
見姬絲莉如此對己，加山不禁問大神：「我…惹怒了姬絲莉嗎…」
大神安慰加山：「不是啊，我初到境時，姬絲莉也是那樣的。」
大神再帶加山參觀。
註：事件仍有後話，詳見花火的「花火的房間」一事件。

歌莉歌

註：如遇上各事件前有塗上香水：

(事件詳見姬絲莉的房間事件)
歌莉歌嗅到香水的味道。
「嗯？一郎發出的味道好怪。嘿…香水不適合一郎啊。」

歌莉歌
↓

▷ 地點：市場
時間：12:25 前
詳見艾莉卡一表

▷ 地點：馬戲團(事件一)
時間：艾莉卡的『市場』事件後，12:35 前
大神帶加山參觀於歐洲位三甲以內，歌莉歌的馬戲團『CIRQUE DE EUROPE』。
加山：「呵…這就是那『CIRQUE DE EUROPE』嗎。我有聽過伝聞。」
馬戲團前，歌莉歌穿著表演服走出來，找大神幫手。
歌莉歌：「大神，放飛刀的人突然肚子痛，不能出演啊！呢，你知道哪裡有放飛刀高手嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
ロベリアはどうだい?	洛庇莉亞怎樣？	↓
加山が上手いよ。	加山很出色的。	↑
俺ががんばってみるよ。	我會努力。	↑
Time Over	─	↓

歌莉歌：「洛庇莉亞不行。我不讓小賊站在舞台上。」
加山：「歌莉歌，要讓我試試嗎？我對放飛刀很有信心。」
歌莉歌：「真的真的？那，加山，拜托了。」
「那，來這裡！服裝…那樣就好了。」
表演開始，加山與歌莉歌站在舞台上，大神在客席欣賞。
歌莉歌：「各位，你們好！今日，有從神秘之國『日本』而來的忍者！」
加山並不怯場，依舊輕挑：「各位好！Me的名字是雄～二，加山！是忍者至尊嘛！」
「如果，我將歌莉歌手拿的氣球全部割破，請喝采鼓掌！」
加山為各位表演飛刀絕技，加山：「秘技，十連飛刀，打！」
所有氣球應聲爆破：「以上是忍者至尊『加山』的飛刀絕技，請鼓掌！」
表演完畢，大神回到馬戲團前等待歌莉歌和加山。
歌莉歌：「加山，那十連飛刀，好厲害啊！」
加山：「是嗎，為了歌莉歌，我什麼也會啊。」
歌莉歌：「今天真的辛苦了。我還有工作。再見，加山。」
加山：「大神，再帶我去其他地方啊。」

▷ 地點：馬戲團(事件二)
時間：馬戲團事件一之後，12:40 起則即時發生
表演過後，加山還想參觀馬戲團內部。
加山：「對不起，可以讓我參觀嗎？」「那待會在正門等。」
於是，大神便於空檔時間探訪歌莉歌。
大神走到歌莉歌的房間外，輕叩門。
歌莉歌：「嗯，門開著的，進來！」
房間內，歌莉歌已做好準備，與艾莉卡一起去遊樂場。
歌莉歌：「嗯，會與艾莉卡去遊樂場。嘻嘻，好期待！」
「係，一郎老師！當中有要注意的事項嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
エリカくんをよろしく頼むよ。	艾莉卡拜托你了。	↑
迷子にならないように。	不要迷路啊。	↑
おやつは 300 フランまで。	零食費最多限用 300 法朗啊。	─
Time Over	─	↓

歌莉歌：又不是艾莉卡，我不會迷路的。無問題，交給我！我會照顧艾莉卡。」



「嗯，大神要帶加山遊覽嗎…好羨慕，我也想嚮導大神…」
大神：「歌莉歌…我在巴黎日子還比你長啊。」
歌莉歌：「嗯，那我差不多要走了。」
大神回到正門，加山已在等待。
加山：「對不起，大神。久等了。那，走吧。」

洛庇莉亞

註：如遇上各事件前有塗上香水：
(事件詳見姬絲莉的房間事件)
洛庇莉亞：嗯，這香水…是Platinum…」「很有品味嗎呢，我要對你重新估計。」

洛庇莉亞
↑↑

▷ 地點：迪拓魯廣場(テルトル廣場)
時間：12:25 前
大神與加山經過廣場，與一名少女撞個正著。
加山：「對不起，少女。」
銀髮少女：「小心啊。」
大神看清楚，她是洛庇莉亞。
洛庇莉亞手上拿著加山的錢包：「嗯，是你朋友嗎…那，這個還你。」
加山：「安心吧，大神。那是假的錢包，內裡連1 法朗都無。」
洛庇莉亞事敗，慌忙離去：「嘿…討厭的傢伙。再見了！」
洛庇莉亞離去，加山：「古人有曰…『萬事俱備』，便不用太過小心。」
「大神，你的錢包怎樣？查清楚吧。」
大神抓抓口袋，錢包不見了！
加山：「還趕得及！還喝停洛庇莉亞！」
大神：「洛庇莉亞！」

Analog LIPS

選擇	洛庇莉亞	後期影響
(最強)ロベリアを呼び止める。	↑	見下文
(強至最弱)ロベリアを呼び止める。	─	洛庇莉亞沒聽到，詳見「市場及寶美家」一事件

大神趕上洛庇莉亞，她只好乖乖交還錢包：「嘿，吝嗇的傢伙。錢包還你，這個！」
大神：「錢也還我！」
洛庇莉亞將錢也還大神：「這樣就好吧…比想像中棘手呢。那，再見了。」

▷ 地點：市場及寶美家(ブルーメール邸)
時間：迪拓魯市場一時件後，即時到達以上其中一處地方
註：錢包被竊時的專用事件
大神趕上洛庇莉亞，最終也取回錢包。
洛庇莉亞乖乖交還錢包：「嘿，吝嗇的傢伙。錢包還你，這個！」
大神：「錢也還我！」
洛庇莉亞將錢也還大神：「這樣就好吧…比想像中棘手呢。那，再見了。」



▷ 地點：市區酒吧(バー)
時間：12:30 後
酒吧前，大神與加山遇上洛庇莉亞。
洛庇莉亞：「啊，是笨蛋二人組。來這裡，真稀客呢。」「嗯，你好像是加山？來這裡。」
加山：「被純正的巴黎女仕兜搭…我也不枉此生…呢」
加山毫無防備，大神立加以提醒：「小心，她一定有所企圖！」
洛庇莉亞擺出媚態：「沒有那回事啊。呀…加山，來這裡…」
加山：「係，係…遵從妳…」
洛庇莉亞：「嘻…好強壯的身體…好好…」
加山：「不…是嗎？被洛庇莉亞稱讚，我好幸福。」
大神看到洛庇莉亞手向外移，想打加山的錢包主意。
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞	後期影響
ロベリアを捕まえる。	捉緊洛庇莉亞。	↑↑	見下文
加山に忠告する。	提醒加山。	↑	見下文
(中途選擇) ロベリアを捕まえる。	捉緊洛庇莉亞。	↑↑	
(中途選擇) 加山に忠告する。	提醒加山。	─	洛庇莉亞：「太遲了！」。加山：「真的錢包被偷了…大神，下次帶我去不需金錢的地方啊…」
Time Over	─	─	─

大神一手抓緊洛庇莉亞，為加山解圍。
洛庇莉亞：「嘿，被釋穿了。」「隊長，我敗給你了，再見。」

▷ 地點：警察署
詳見「艾朗警官」一表

北大路 花火

▷ 如遇上各事件前 有塗上香水：
(事件詳見姬絲莉的房間事件)
花火：「想不到閣下會塗香水…」

花火
↓

▷ 地點：餐廳(レストラン)
時間：12:25 前
詳見姬絲莉一表

▷ 地點：花火的房間(花火の部屋)
時間：12:30 後
註1：花火的連鎖事件一
註2：如於事件前經歷姬絲莉的「圖書館」事件：

花火
↓

大神：「姬絲莉告訴我了，要為花火舉行舞會，補祝生日一事。」
花火非常害羞，雙手掩著雙頰：「嗯…姬絲莉她真是…竟告訴大神…」





「已經是兩個月前的事了，我都說算了…」「多謝，大神，多謝妳恭喜我…嘻。」「嘻嘻…今天好愉快。」

▷ 回到事件：

大神探訪花火，在房間前，加山突然想看看寶美家的決鬥場。

加山：「庭園上竟然健有決鬥場，真厲害。我可以去看看嗎？那，待會見。」

加山離去，大神於是輕叩花火的房門，花火於是邀請大神入內。

內裡，原來花火正在練習書法。

花火：「大神也要一起嗎？」

花火提起毛筆，屏息凝神運筆，寫了幾帖。

花火：「大神，我寫得怎樣？」

大神	選擇	花火
見事な筆運だったよ。	好出色的筆運。	↑↑
真劍な顏もかわいいよ。	認真的樣子好可愛。	↑
俺のほうがうまいかな。	我寫得更好啊。	↑
Time Over	—	—

花火：「我從三歲起就學習書法…」

加山在這時候叩門：「那…對不起。我是加山…大神在嗎？」

大神：「那我去了。」

花火：「是…知道。請隨時再來，我等你…」

加山：「不，還以為迷路了。大神，帶我到其他地方。」

▷ 地點：迪拓魯廣場（テルトル廣場）
時間：12:30 後

大神與加山於廣場遇上花火。

花火：「呀，大神和加山。兩位也來請畫家替自己畫肖像畫作紀念嗎？」

「嗯…我想送我的肖象畫給父母。以前只是書信來往，我想父母看到我，所以…」

加山：「不過，為何花火會請街頭畫家，而不拜托有名氣畫家呢？」

花火：「不…是送給父母的畫，我想用自己賺取的錢支付…」

「要請上名氣畫家，以『les Chattes Nories』的薪水實在無可能。」



大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
立派だね,花火くん。	好孝順呢，花火。	↑↑
有名な畫家に賴めばいいのに。	拜託名氣畫家不就好嗎。	↓↓
俺も似顔繪を描えてあげるよ。	我也替妳畫吧。	↑
Time Over	—	↑

花火：「嗯，不能讓畫家久等…」

加山：「那花火，要考順雙親啊。」

花火：「係，兩位小心。」

大神與加山繼續遊覽。

▷ 地點：花火的房間（花火の部屋）事件二
時間：花火的連鎖事件後

大神帶門加山，再探訪花火。

加山：「午安。我跟大神來到，不會麻煩嗎？」

花火：「不…怎會…請進來。」

房間內，

花火笑容滿面：「一會兒後，我會與姬絲莉去購物…兩個人在假期出外，已是寄宿學校以來的事了。」

「嗯，加上父親意思，我在那兒就讀。那時候，我與姬絲莉時常都在一起。」「是呢…大神在學生時代是怎樣的？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
遊んでばかりだったよ。	任何時候都在遊玩。	↑↑
學問一筋だったかな。	沉醉在學習中。	↑
スポーツばかりしていたよ。	任何時候都在運動。	↑
Time Over	—	—

大神：「學生時期嗎…是呢，經常與『某人』一起遊玩。」

加山：「說我好像壞孩子似的，遊戲內，也可以學習到很多事啊。」

花火：「呀，已經這個鐘數…差不多要準備出外了…」

大神與加山一起離開。

房外，

加山：「呀…花火真正是大和女性呢。」

莎兒

▷ 如遇上各時件前有塗上香水：
(事件詳見姬絲莉的房間事件)

莎兒：「嗯？大神好像發出清香呢？」大神：「唔，那是香水。」

莎兒：「哈哈，大神真姿整。」



莎兒
↑

▷ 地點：大堂（ロビー）

大神帶加山走到劇場的大堂，遇上莎兒。

莎兒：「呀，大神！怎麼了？今天是假期啊。」

「…對不起啊，劇場適逢預備裝修，禁止出入嘛。」

「那…大神，那位是你朋友？」

加山又輕挑地自我介紹：「初會面，少女。Me 大神的日本朋友，雄～一，加山嘛。」



莎兒：「初見面！我是莎兒，嘉莉絲！請多指教，『加山嘛』。」

加山：「不，不…加山，我是『加山』。」

莎兒：「哈哈，開玩笑的。」「嗯，是了，大神！那我帶兩位參觀好嗎？」「繞一個圈，大概需時15分鐘…怎樣？」

大神：

選擇	中譯	後期影響
シーに案內を賴む。	拜托莎兒。	在劇場內參觀。
斷って,街へ出る。	拒絕，上街去。	繼續自由行動。

註一：如拜托莎兒，事件還有後話，詳見莎兒的一樓客席事件。

註二：如繼續自由行動，經過走廊時會遇到美露，內容同一樓客席後段時件一樣，她請加山到主管室，事件後話請見莎兒的「秘書室」事件。

▷ 地點：一樓客席

莎兒帶大神們參觀劇場：」『les Chattes Nories』觀光團出發！」

來到一樓客席，

加山：「好豪華的大堂。呵，可以一路看表演，一路用餐呢。」

莎兒：「這裡的食物，有三星級評價，非常美味啊。」

加山：「太好呢，大神。看到美味的食物，我眼睛就被蒙敝。」「莎兒，下次，待我們慢慢用餐吧。」

莎兒：「係，我等你。兩位，要到商店嗎？花火的相片現已有售，哈哈，可以優先購買啊。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	後期影響
そうだ,寄っていこう。	是呢，去吧。	—	往商店去，可 購買商片，詳見下文
今日は遠番させてもらう。	今天就免了。	—	繼續參觀，詳見莎兒的「秘書室」事件。
シーくんはブロマイドはないの?	沒有莎兒的相片嗎？	↑	往商店去，可購買商片，詳見下文
Time Over	—	—	往商店去，可購買商片，詳見下文

莎兒帶點兒害羞：「大神，你口花。那走吧。」

走到商店，莎兒供出各款照片讓大神選購。

加山：「相片真好呢，大神。並不用作送禮，我只買了自已的份兒啊。」

莎兒：「加山，多謝。」

這時，美露走到商店找莎兒。

美露：「莎兒，主管找妳有事。」看到大神與加山，十分不悅。

「…那位是？現正在裝修，非職員不得進入。」

大神：「對不起。他是我朋友，我帶他來參觀。」

加山：「初會面，少女。Me 是大神的朋友雄～一，加山嘛。」

美露：「…我是美露，雷藏。」

加山：「那…可以讓我跟主管談談嗎？」「我已聯絡格嵐，瑪，妳說是帝都的加山，她便會明白。」

美露：「知道…那妳跟我來。」

▷ 地點：秘書室

秘書室內，美露先往內室請示格嵐。



大神：「加山，你認識主管嗎？」
加山：「嗯，當中有很多經過。」
美露回來請加山進見格嵐，等候期間，大神便與莎兒和美露談天。

▶ Click Mode【8次行動後，事件自動完結】

▷ 莎兒眼睛 x 2

莎兒
↑

莎兒：「怎麼了，大神？我面上有什麼嗎？」
大神稱讚莎兒：「莎兒真可愛。」
莎兒害羞地：「嘻嘻…眼睛與嘴巴是我最吸引人的地方。美露也有讚我可愛。」

▷ 莎兒嘴巴 x 1
莎兒：「呢，大神。假期內會幹什麼？」
「我之前也感到不可思議…大神，你在假期會幹什麼？」
美露：「不要太在意別人的事。各人都有自行的生活。」
大神：「嗯，不打緊…」

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露
部屋で讀書かな。	會在房間讀書。	↑	↑
巴里觀光かな。	會在巴黎觀光吧。	–	–
劍の修行かな。	修練劍術吧。	↑↑	–
Time Over	–	–	–

美露與莎兒：「那也不錯呢。」

▷ 莎兒秀髮 x 1
莎兒：「我頭髮經常開叉，整理時十分煩人。」「要弄好這髮型，每朝都花了不少時間。」
美露：「早上去迎接莎兒時，她總是在整理頭髮。」
莎兒：「因為，人家弄不好髮型嗎…無辦法呢…」
美露：「開玩笑的，莎兒。那髮型，我也喜歡啊。好襯妳。」
大神：「我也喜歡。」
莎兒很歡喜：「嘻嘻…就當是那樣吧。」

▷ 莎兒衣服 x 1
莎兒：「我也很喜歡這衣服。這褂子很可愛吧。是訂造的，每半年便要再造一套。」
美露：「因為要度身訂造，所以要配合身材…因為莎兒…發育旺盛…」
莎兒：「胸部位置馬上會變得很狹緊，好煩人。」

▷ 莎兒胸部 x 2
莎兒：「大神，不要看著我…」
大神：「不，不期然就…」
美露：「因為大的關係吧…」
大神：「絕，絕不是…」

▷ 美露眼睛 x 2



大神凝著望，美露有點兒尷尬。
「那，那嘛…被那樣子望著…我…」

大神也讚美「美露」一對漂亮的眼睛。
美露：「是，是嗎…自己並不，感到特別…」
莎兒：「美露啊，不對。難得大神讚美妳！」
美露：「呀…是呢。那…多謝…」

▷ 美露嘴巴 x 1
美露：「我嗎…假日時多會與莎兒到Champs Elyses購物。」
莎兒：「是呢，美露。呀，往那商店去吧！」
美露：「那莎兒喜歡的商店？是呢…可是，那裡的衣服不適合我啊。」
莎兒：「美露妳總是那樣說話。偶爾也要穿一些可愛的衣服！美露總是喜歡簡單的設計，大神，你也說句話啊。」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露
(中途消失)メイドの服が一番かな。	女傭服最襯美露。	↑	↑
(中途出現)レビューの服が一番かな。	司儀服最襯美露。	–	↑↑
かわいい服も似合うと思うよ。	美露也適合穿可愛的服裝啊。	↑	–
スーツがいいと思うよ。	禮服最適合美露。	–	↑
Time Over	–	–	–

美露：「嗯，我也很喜歡。」「但穿上禮服時，我曾經被誤認是男仕…」
莎兒：「是嗎？嗯嗯，乖孩子，不要哭。」

▷ 美露秀髮 x 2
大神：「美露的髮型很清爽，真漂亮。」
美露：「是天生的，無論怎樣也梳還是彎起。」
莎兒：「我也喜歡美露的髮型。摸上去十分舒服。」
「嘻…美露，也讓大神摸摸呢。」
美露：「莎兒…妳總是喜歡碰我的頭髮…」
大神正想揉揉美露的秀髮。
美露十分抗拒：「抱歉，大神…」

▷ 美露衣服 x 1
美露：「大神，怎麼了？」
大神：「美露與莎兒的衣服有少許分別呢。」
美露：「是主管托相識的設計師別製造的。因應每個人的外形而異，設計也略有不同。」

▷ 美露胸部 x 2
美露：「大神，請不要目不轉睛的看著我…」
莎兒：「大神真好色。」

事件完結後，
加山從主管房間回來。
大神：「談過什麼？」
加山：「嘻，大神，之後你會明白的。那莎兒，接著要往哪裡參觀？」
莎兒：「嗯，是舞台吧。」
加山：「就是客席前的舞台嗎？」
莎兒：「嗯…再無其他地方可供參觀…那到此為止好嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
ステージを見にいこう。	往舞台去。	詳見莎兒的「舞台」事件。
これでツアを終わろう。	觀光完結。	回到大堂，詳見莎兒的「舞台」事件後段。
シャワー室を見ないか。	要參觀浴室嗎？	回到大堂，詳見莎兒的「舞台」事件後段。
Time Over	–	詳見莎兒的「舞台」事件。

▷ 地點：舞台
莎兒帶加山參觀舞台。



莎兒：「來到了，這裡是劇場的舞台。」
加山：「各位藝人都在表演嗎？」
莎兒：「並不像歌劇般一起表演啊，而是每位藝人各自表演。」
加山：「嗯…下次來到，要讓我看看各位的表演啊。」
莎兒：「係，那觀光完結，請回到大堂。」
大神們回到大堂。
莎兒：「那，我還有工作。呢，大神…請你為劇場裝修幫忙…」
大神：「嗯，待觀光後吧。」
莎兒：「那我先去洗澡，再見。」「歡迎再光臨啊，加山。」
加山：「那我們之後要往哪裡？」
大神：

選擇	中譯	後期影響
秘書室に行くよ。	往秘書室去。	幫忙莎兒，自由時間完結
休が勝手にシャワー室に……	身體本能地往走向浴室…	詳見格嵐的「浴室」事件
加山に巴里を案内する。	嚮導加山。	繼續自由行動

美露

▷ 地點：秘書室內
詳見莎兒一表。

格嵐

▷ 如於時件前有塗上香水：
(事件詳見姬絲莉的房間事件)
格嵐：「是大神。嗯，怎麼了，塗上香水。頗香呢，是Platinum，姬絲莉的品味不錯。」

格嵐
↑

▷ 地點：日本大使館
大使館前，大神和加山遇上格嵐。
格嵐：「是大神。呀，是了，我有事想問你。」「大神，迫水好像不在…你知道他在哪裡嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐 如之前在公園遇上迫水	如未遇上迫水
公園のあたりでは?	在公園吧？	↑	↓
さあ,しりませんが…	不，不知道…	↓	–
迫水大使に何かご用ですか?	有事找迫水大使？	–	–
Time Over	–	↓	↓

格嵐：「無辦法，我先回劇場。」「如遇上迫水，代我傳話，告訴我找他吧。」
加山：「剛才那位是格嵐，瑪，劇場的主管吧。」
大神：「你認識他？」
加山：「總會明白的，帶我去劇場吧。」



▷ 地點：浴室(シャワー室)

大神與加山碎步走進浴室，卻找不著莎兒。

加山走進浴室內：「大神…那會是莎兒嗎？」

大神也爬進浴室，抬頭看，看不到莎兒，見到的只是拿破崙，和洗澡中的格嵐。

大神：「逃走吧，加山！」

Analog LIPS

選擇	格嵐	後期影響
(最強至強)逃げるぞ，加山。	─	格嵐誤以為是加山偷窺，大神成功逃脫
(中)逃げるぞ，加山。	─	成功逃脫
(弱至最弱)逃げるぞ，加山。	↓↓	見下文

大神不幸被格嵐發現…

格嵐穿上衣服，斥責大神：「巴里華擊團的隊長竟然偷窺！」「…減薪三個月。」

加山也加一句：「你竟然偷窺…我好失望啊，大神。」

大神：「加山…你…」

格嵐：「我會對巴里華擊團各位守秘密。你要反省。」

大神沮喪地與加山離去，在電梯前遇上莎兒和美露。

莎兒：「係。我去了取毛布嘛。」「大神，要幫忙劇場嗎？」

大神：

選擇	中譯	後期影響
シーの仕事を手伝う。	幫忙莎兒工作	幫忙莎兒，自由時間完結
加山に巴里を案内する。	嚮導加山。	繼續自由行動

僧

▷ 地點：市區酒吧(バー)

僧在酒吧前垂頭嘆息。

僧：「隊長啊…你不去賭馬是正確的。畜性…」「大熱門的騎師墮馬了，難以置信…」

大神：

Norma LIPS

選擇	中譯	僧
お持ちはわかりますよ。	我明白你的感受。	↓↓
次で取り返せますよ。	下次一定能贏回的。	─
Time Over	─	↑

僧：「我今月的薪水都輸光了，現在的總財產只剩下50法朗…你怎會明白！」

加山：「有云金錢輪流轉啊。」

僧：「唔，大神，那傢伙是？」

加山：「Me 的加字是雄～一，加山嘛！僧，請多指教…」「你認輸便真正是輸啊。就當在馬場存錢吧。一定會帶利歸來的。」

僧：「是嗎。那我再去。大神，你們慢用吧。」

迫水 典通

▷ 地點：公園

迫水大使也適逢休假，在公園內餵白鴿。

加山：「看啊…那個人，在餵白鴿啊。和平真好呢，大神。」

迫水：「啊，大神。好精神呢。」「要白鴿馴服十分簡單，但換成人可難呢。」

「必須在有限的時間內，互相了解溝通。」「…大神，你明白我的說話嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
今日からの休日を有効に使う。	充份利用由今日起的休假。	↑↑
それぞれの個人をよく理解する。	每個人會有不同理解。	↑
ハトを大切にする。	珍惜白鴿。	─
Time Over	─	─

迫水：「今日起的休假是好機會，增進與巴黎華擊團各位的友誼吧。」「那麼，我繼續充份利用我的假期了。」

迫水離去，加山有事詢問大神。

大神：「剛才那位真是迫水大使嗎？在日本時曾被譽為『鐵壁之迫水』…」「於政略上，無人能出其右，極其堅定。」「來到巴黎後，轉變了呢…」「大神，帶我到其他地方吧。」

艾朗警官

▷ 地點：警察署

警署前，大神們遇上洛庇莉亞。

洛庇莉亞：「來得好，一副蠢相的日本二人組。」「你是加山吧？嗄，給你這個。當是巴黎的紀念品吧。」

洛庇莉亞送加山一個陀錶。

加山：「這，這陀錶價值不菲…可以嗎？」

洛庇莉亞：「好啊。盡情享受巴黎吧。再見。」

接著趕忙離去。

加山遙望洛庇莉亞的身影：「大神…洛庇莉亞，人真好呢。」

但大神隱約知道有古怪，不巧艾朗警官來到。

艾朗：「大神，有可疑的人來到嗎？」「這鄰近發生了盜竊案。似是家傳之寶的陀錶被被竊了…」

艾朗看看加山手上的…

「呀！你！手拿著的不是失竊的陀錶！」

大神：

Timeing LIPS

選擇	中譯	艾朗
(中途消失)なんとか說明する。	略略解釋	↑
(中途出現)うまく說明する。	詳細解釋	↑↑
(中途消失)ごまかす。	隱瞞	↑
(中途出現)なんとかごまかす。	盡量隱瞞	↓
(中途出現)逃げ出す。	逃走	↓↓
Time Over	─	─

大神欲辯無從：「是，是從天上掉下來。」

加山：「大神，你怎麼了…」「不，警官，陀錶是一名銀髮少女交予我們的。」

警官：「嗯，那一定是洛庇莉亞。取回陀錶，我現要搜尋犯人…那，失陪了。」

險象環生，加山舒了一口氣。

加山：「你擁有不得了的隊員呢…」

大神：「嗯…到其他地方去吧。」

洛尼神父

▷ 地點：教會

詳見艾莉卡的「教會」一事件

德露管家

▷ 地點：寶美家(ブルーメール邸)

加山遠觀寶美家，不禁讚嘆。

加山：「這屋園…被鐵柵籬籠圍著，好厲害。」

羅拉小姐剛好經過，便邀兩位人內用茶。

寶美家內，

德露：「是大神。旁邊一位是？」

加山輕挑的自我介紹「初會見，Madem。Me 的名字是雄～一，加山嘛。」

德露十分生氣：「『嘛』！多汚穢的用語，你算怎樣！」

加山：「我是Me 獨特的法國式招呼話嘛。」

德露質問大神：「大神，算怎樣！這男仕！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	德露
やめるんだ,加山!	停呀，加山！	↑
すみません,タブレーさん!	對不起，德露管家！	↑
二人とも,やめるザンス!	兩位，停嘛！	↓
Time Over	─	─

德露：「算了，你來當家有什麼用嗎？」「這裡不是觀光地，取材亦要於1個月前預約。但見是大神，就讓你們參觀吧。」

加山：「衷心感謝！請容我們參觀。」

德露：「單欣賞主要美術品，也需要三日時間。羅拉，準備客室。」

加山：「三，三日…容我們下次再參觀。」

德露：「是嗎？那真可惜。」

加山：「對不起，Madem。打擾了。走吧，大神。」

四、約會

與加山四處遊覽，轉睛間已一個小時，加山也有要事離開。

劇場前，加山跟大神道別，談上帝都的事。

加山：「…大神。間中，你有掛念日本嗎？帝都各位也很掛念你。」

大神：(無影響)

選擇	中譯
ああ,懐つかしいな。	呀，掛念啊。
巴里のほうが居心地がいいよ。	巴黎比較舒服。
Time Over	─

大神一本正經正回答：「如果說不，是騙你的。我現在是巴里華擊團的隊長，直至各位獨立前，即使掛念亦然。」

加山：「大神，『知己知彼，百戰百戰』。己並不只代表自己，也代表隊員們。」

「要有效統率，必須充份了解每位隊員。」

大神沉默思索，遠處傳來教會的鐘聲，打破了寂靜。

加山：「嗯，夠鐘。我要去了。再見，大神。努力！我支持你啊！」

望著加山離去，大神心中暗謝加山。

重遇過往的戰友，遊覽過後將近傍晚，大神回家休息。

「要了解各位隊員嗎…」

想到這番話，大神立定主意，提起勇氣，決定約會華擊團的成員，增進之間感情。

大神拿起通訊器，準備約會：

註：約會指定角色後，約會的角色除外，好感度最高的一位角色會來電相約大神。大神可選答應，於翠日上下午時間約會兩位。玩家也可以拒絕後者邀請，集中增加先約會角色的好感度。(當然，被拒絕的一位會好傷心，好感度驟降。)

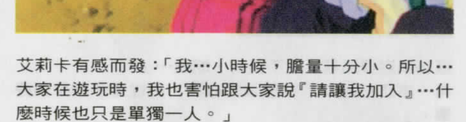
註2：後補約會的選項：

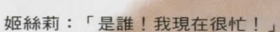
選擇	中譯	後期影響
じゃ……午後からでいいかい?(花火専用：午後から,俺と遊びにいくかい?)	那麼，下午可以嗎？	接受約會，相約在下午相見。該角色好感度↑
ごめん,明日はだめだ。	對不起，明天不行。	拒絕約會，該角色好感度↓↓
Time Over	─	接受約會，相約在下午相見











艾莉卡

大神致電艾莉卡。
艾莉卡：「請等等你，我正在更衣。」
大神待了一會，艾莉卡於小型畫面請大神到主畫面再談。
艾莉卡：「大神，有什麼事嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
あの……明日はビマかい?	那，妳明天有空嗎？	—
さっきは裸だったのかい?	妳剛才是全裸嗎？	↑
君の聲が聞きたかったんだ。	我想聽妳的聲線。	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「係，要往哪裡去？」「呀！大神竟然約會我，艾莉卡，好感激！」「我，有個地方想與大神一起去啊！」
「明早，我在les Chattes Nories 等你！那麼，通訊完畢！」
大神成功約會艾莉卡，第二朝清早，依時在劇場恭候。
「是誰？」
表後一對手掩著大神的…不是眼睛，卻是他的鼻和口。大神頓時感到窒息，開始神智不清。
「不知道嗎？提示是…穿上紅衣服的修女！」
「答室是艾莉卡！你剛才不知道嗎？」
艾莉卡放開大神，大神才倖免於難。
但艾莉卡並無察覺，自說自話：「特然覺得累嗎？來，要往哪裡去？」
大神：「艾莉卡有想去的地方吧。」
艾莉卡：「我想起了！這邊。快來～！」
大神隨同艾莉卡，來到一個公園。
艾莉卡：「這是我想與大神來的地方。」「先等等呢，我去請求大家讓我加入。」
公園內有一群小孩在打足球，艾莉卡與他們談了一會兒，大神隱約聽到艾莉卡幾句話。

「呀，不是上次約好嗎？你們欺負人。」
艾莉卡又再回來。
艾莉卡：「大神，求求你！我也想與這班孩子打足球…他們要我帶多一個人加入才準我加入…與我一起打足球吧！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
よし,勝負だ,エリカくん!	好，比賽吧，艾莉卡！	↑↑
俺…サッカー苦手なんだ…	我不擅長打足球…	↓
負けたらバッゲームだ。	輸了要罰打屁般。	↑
Time Over	—	—

艾莉卡：「來吧，大神！」
比賽中，大神將球傳給艾莉卡，艾莉卡施展一記頭鎚攻門，
艾莉卡：「要取分了！Miracle Heading Shoot！」
但一記絆倒，整個人摔在地上，球也往面上撞去。
艾莉卡：「失敗了…不過，取分了啊。」
大神於是帶艾莉卡往一旁休息。
「呀，那孩子。」艾莉卡望向他們身邊一個孩子，羨慕地凝望著各位小孩在公園。

艾莉卡有感而發：「我…小時候，膽量十分小。所以…大家在遊玩時，我也害怕跟大家說『請讓我加入』…什麼時候也只是單獨一人。」
「『讓我加入』…雖然很簡單，但要講可不容易呢。我…有勇氣說時，已經是大人了。」「大神，我可以往那孩子處嗎？」
大神：

Norma LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
ああ,それでいいね。	嗯，好啊。	↑
そっとしておこう。	不要理會他。	↓
俺も一緒に行こうか?	我也一起去吧。	↑↑
Time Over	—	—

艾莉卡往小孩走去，邀請他一起玩耍。但小孩因為害羞，不理會艾莉卡而去。
艾莉卡感到沮喪：「嘻嘻，走了呢。我算…多管閒事嗎？」「直到他自己有勇氣說『讓我加入』為止，讓他一個人靜靜可能會較好呢。」
這時，天空傳出教會的鐘聲，經已是中午了。

▷ 如事件乃上午時的約會，並於下午時沒有別的約會：
艾莉卡：「大神，你下午有約會嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	後期影響
エリカくんと遊ぶつもりだよ。	打算與艾莉卡遊玩。	↑	見下文
惡いけど,そろそろ……	對不起，差不多了…	↓	事件完結，回到正章劇情
Time Over	—	—	事件完結，回到劇情

下午，大神與艾莉卡繼續打足球。
比賽中，艾莉卡提醒大神。
艾莉卡：「大神，危險！球正飛向你！」
但大神只感到眼前一黑，
艾莉卡：「無事嗎？振作，大神！」
註：後話詳見正章故事

姬絲莉

大神致電姬絲莉。

姬絲莉：「是誰！我現在很忙！」
大神：「是誰…」
姬絲莉：「羅拉，那件事待之後談！退下。」「隊長，不要在意。總之，往主畫面再說。」
主畫面上，
姬絲莉：「那，有什麼事？是敵襲嗎？」
大神：「不，不…」

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
あの……明日ヒマかい?	那…明天妳有空嗎？	—
なんの騒ぎなんだい?	剛才發生什麼事？	↑(約會時再↑)
君の顔が見たかったんだ。	我想見妳。	↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「剛才嗎…今日，購物時沒帶同羅拉一起…以前購入的貨品都由她拿著，但今後，我想由我自己提。」
大神：「只要詳細跟她解釋，她一定會明白的。」
姬絲莉：「…如你所言。我也讓羅拉擔心了。」「回正題，有什麼事找我？」
大神：「明天你有空嗎？」
姬絲莉有點驚奇：「有一些瑣碎事，倒沒有來客。怎麼了？」
大神緊張，口吃起來：「我…想，想，與…妳…」
姬絲莉：「我不喜歡人吞吞吐吐，如想約會我，率直點就行。」「雖然繁忙，但見是你拜托…直至下午為止，我也可以抽空。」
「明早10時，在劇場前等，好嗎？」「絕不要遲到，那失陪了。」

大神成功約會艾莉卡，第二朝清早，依時在劇場恭候。
一會兒後，姬絲莉亦來到。
姬絲莉：「嗯，已經到來。值得加許，隊長。」「與我約會，你當然要時常保持笑容。」
「昨天，我經羅拉好好談過了。下次，她請我不再當你是女傭身份，而是作為朋友般對待你。」
「那，起程吧。我已在市效準備好馬匹。」
大神隨姬絲莉走到效外，原來，姬絲莉準備教大神狩獵。
姬絲莉：「狩獵要同時兼顧利用武器及控制馬匹，可充當戰鬥訓練。」「當然，捉到獵物後，會剝皮吃它的肉。不是理所當然嗎。」
「狩獵乃感謝自然恩賜我們的資源。與無謂的濫殺相異。」「今天，由我親身教導身為日本人的你學習狩獵











禮儀。閣下，你有騎過馬嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
少はあるよ。	嘗試過。	↑↑
あまり自信がないなぁ。	我沒有信心。	↓
ウマイものだよ。	美味的東西。	↑
Time Over 。	—	—

姬絲莉：「嘿，待我看看你的技倆。」「那，上馬。往森林去。」
各自騎上白馬，姬絲莉與大神御馬並行，叢林中，一隻白兔突然闖出，馬兒們受驚，發力奔跳，姬絲莉被拋到半空，即將掉到地上。
姬絲莉：「什麼？是白兔！」
大神：「要趕上！」
大神馬上著馬匹向前衝前，左手持韁繩，右手及時抱起姬絲莉，幸救姬絲莉出險境。
被大神擁著，姬絲莉十分害羞：「無，無禮！放低我！」
大神緩緩放低姬絲莉，姬絲莉很尷尬：「想不到會在閣下面前失手…」
這時，草叢又傳來聲音，剛才的兔子正往森林方向逃走。
姬絲莉氣上心頭，誓要活捉那兔子：「好，今天的獵物是那無禮的兔子。下馬，跟我來。」
姬絲莉與大神開始狩獵該隻兔子，但兔子異常聰明，他們只有團團轉的份兒，一無所獲。
姬絲莉：「又墜馬，獵物也逃了…好悽慘的一天。」
「嗯，不殺那兔子難消我心頭之恨。」
靜靜步向雜物的方向搜索，姬絲莉和大神終於找到兔子，和兔子的家人。
姬絲莉突然一反常態，竟然嬌嗲地道：「好可愛！」
大神被嚇了一跳。
姬絲莉：「不…呀…會那麼說吧。艾莉卡和歌莉歌等。」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
そうだね。	是呢。	↑
わざとらしいなぁ。	好做作。	↓
(中途出現)グリシーヌもかわいいよ。	姬絲莉也可愛啊。	↑↑
Time Over	—	—

姬絲莉滿面通紅：「不要胡，胡說…」
再一本正經地：「雖然沒有收獲，倒從兔子們學到好事。」
姬絲莉：「即使軟虛弱的兔子，只有集兩兔之力，也能戰勝持有武器的人類。」
「來，去吧。單單戰鬥不是貴族的榮耀。亦需要慈悲之心。」
「回去也不是問題…閣下的馬匹，只有一頭…我的剛才逃走了。」「我…有個主意…」
姬絲莉先乘上馬，然後請大神坐到馬匹後邊。
姬絲莉態度仍然強硬：「好好捉緊我…」「本來，應由你下馬，替我領馬匹前行…但你對我有恩。」
大神：「恩？」
姬絲莉：「我墜馬時…那個。」「我感謝你…但你要忘記今天所有事。」「…我永遠也會記著。」
大神：「嗯，你說什麼？」
姬絲莉：「沒什麼，去吧！」

▷ 如事件乃上午時的約會，並於下午時沒有別的約會：
姬絲莉：「隊長，你下午有約會嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	後期影響
グリシーヌにつきあうよ。	陪同姬絲莉。	↑	見下文
惡いけど,そろそろ……	對不起，差不多了…	↓	事件完結，回到正章劇情
Time Over	—	—	事件完結，回到劇情

▷ 如還陪同姬絲莉：
姬絲莉：「是嗎，那狩獲下一個獵物吧。剛才略嫌未夠滿足。」
「閣下的馬術真出色。嘿，讓我試試你吧！從馬上遇上突發事件的對應法！」
姬絲莉提起韁繩拉起馬匹，大神慌忙中手足無措，從馬上掉下，暈死過去。
註：後話詳見正章故事

歌莉歌

大神致電，吵醒了歌莉歌。
歌莉歌：「呀，一郎？只是呼呼欲睡…好疲倦呢。來，到主畫面上。」
主畫面上，
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
あの……明日ヒマかい?	那…明天妳有空嗎？	—
遊園地は樂しかったかい?	遊樂場好玩嗎？	↑
おやすみを言おうと思ってさ。	想對你說晚安罷了。	↓
Time Over	—	

歌莉歌：「嗯，剛才真不得了啊。艾莉卡特別喜歡旋轉木馬，我被迫與她玩了15次…呀，頭好暈。」
「呀…保護大神時還比較輕鬆…」
大神約會歌莉歌，卻看見歌莉歌閉起雙眼。
歌莉歌：「我清醒啊…我呢…明天也想與一郎遊玩。」
「那明早10時，在les Chattes Nories等。」「那麼…晚安…呼」
成功約會歌莉歌，翌日清早，大神依時赴約。
大神望望四周，歌莉歌還沒有來到。
那麼想的時候，歌莉歌突然從天而降…
歌莉歌：「呀，一郎，等了好久嗎？」「因為剛才賴床，所以我沿屋頂走來的，那實在比較快。」
「那，走吧！今天，我為一郎準備了特別的午飯啊！」
歌莉歌領大神回到馬戲團的帳幕，走到貨櫃搭成的廚房做飯。
歌莉歌：「你先吃那裡的香蕉，等等！我現在做飯。」
「一郎不可來這裡啊，要乖乖在那裡等啊。」
不過，大神還是擔心，便往廚房裡去。
歌莉歌：「呀，一郎，不是說過不許來這裡嗎！」
一隻猿猴忽然掠過大神肩膊，打算搶走歌莉歌的材料。
歌莉歌緊張地：「喂，不行啊！這是我們的午飯啊！」
歌莉歌：「呀…被搶了…」
向大神道歉：「對不起呢…難得為一郎做的…」
「嗯嗯…算了。但材料…怎麼辦，一郎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
あのサルから取り戻そう!!	從猿猴處取回吧！	↑
今度は俺がとっておきを作るよ。	今次由我做特別的午飯。	↑↑
レストランで食事をしようか?	到餐廳用餐好嗎？	—
Time Over	—	—

大神：「是呢，來我家吧，我弄特別的給你吃！」
歌莉歌：「下，真的？一郎為我做午飯嗎？」「好想吃日本餐。不過，一郎懂得下廚嗎？」「那…走吧！」
「來，一郎，快！」
歌莉歌隨大神回家，第一次進人大神的房間，歌莉歌感到非常新奇。
歌莉歌：「我也來幫忙一郎。」
兩個人開始下廚。
歌莉歌：「下廚與戰鬥一樣呢。與大家一起做，比起自己一個會比較順利。」
大神：「嗯，完成了，到大廳吃吧。」
下廚過後，大神與歌莉歌回到大廳，開始用膳。
大神如此疼愛自己，歌莉歌觸景傷情：「總好像很可惜呢…是我第一次啊，有人只為我一個而做飯…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
さぁ,冷めいうちに食べよう。	來，趁未凍，快吃吧。	↑
なら,残すかい?	那麼，不吃嗎？	—
いつでも俺が作ってあげるよ。	我何時都會為妳做啊。	↑↑
Time Over	—	—

歌莉歌：「多謝，一郎。」「下次，我一定會為一郎做飯。」「那，我吃了。」
嚐過每一道菜，歌莉歌都感到十分美味。

▷ 如事件乃上午時的約會，並於下午時沒有別的約會：
歌莉歌：「之後你會去哪，一郎？」



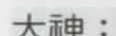




大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌	後期影響
コグリコと一緒にいるよ。	與歌莉歌一起啊。	↑	見下文
悪いけど,そろそろ……	對不起，差不多了…	↓	事件完結，回到正章劇情
Time Over	—	—	事件完結，回到正章劇情



如選與歌莉歌一起：

大神與歌莉歌開始清理用具，大神一不小心，撞上牆壁的平鍋，暈死過去。

註：後話詳見正章故事

洛庇莉亞

大神致電洛庇莉亞，她正準備出外。

洛庇莉亞：「什麼，是隊長…放過我好嗎…要盡快交代哦。」

主畫面上：「那，怎麼了？我喜歡人爽快。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
あの……明日ヒマかい?	那…明天妳有空嗎？	—
なにを急いでいるんだ?	妳在急什麼？	↑
(一般選擇)おやすみを言いたくてね。	想跟妳說晚安嘛。	↓
(錢包被竊時的專用選擇)サイフを返してくれ。	錢包還我。	—

洛庇莉亞：「夜晚是我的時刻，想起也令我興奮呢。」「嘿嘿…血在騷動呢…你也明白吧。」

大神約會洛庇莉亞，

洛庇莉亞：「下，你在約會我嗎？」「嘿，好吧 。我今晚會玩到明早…是呢…約你10時在les Chattes Nories等吧。」

「不要抱太大期望地等。我想，大概會赴約。」

成功約會洛庇莉亞，翠日清早，大神依時赴約。洛庇莉亞已在那裡守候。

洛庇莉亞的舉止極不尋常，十分之溫柔：「久等了嗎？大神 一郎先生…」「怎麼了，打招呼嘛…因為呢，今天與你約會。」「這樣的洛庇莉亞…」

說話中途，洛庇莉亞回復正常：「很怪嗎？」

「算了，跟著我。況且，依你的薪水，可去不了好地方。首先，先增加約會的資金吧。」「嘿…是啊。」

洛庇莉亞帶大神走到一條小巷，正邁向一間賭場。

洛庇莉亞：「與我約會，首在要增加資金。」

大神極力反對賭博，洛庇莉亞：「由我賭，你只要付錢就好了。」

「女仕在約會之前用錢，男仕則在約會中用錢，就是那回事。」

洛庇莉亞與大神進入一所地下賭場，內裡人煙稠密，熱鬧非常。

洛庇莉亞神色凝重：「你到哪裡喝杯酒吧。我請客。」「但是，你要在我觸摸眼鏡時喝酒。」

「這商店裡，有一條外人不懂的規例。」「不照我說話做…我不保證你生命安全。」

性命尤關，大神只好答應。





洛庇莉亞：「那就好，我去先賺一些錢。」

大神坐到一旁，遙遠著洛庇莉亞，她與一名男仕展開賭局。賭局中，洛庇莉亞觸碰了眼鏡。

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
ワインを飲む。	喝酒。	↑↑
ワインを頼む。	叫飲品。	↓
(中途出現)サインを頼む。	拜託簽名。(日語諧音)	↓
Time Over		↓↓

大神照洛庇莉亞指示，喝了一口酒。定睛一看，酒內反映出男人的低牌，大神知道自己身處位置是洛庇莉亞心思安排。

大神怒髮充冠：「洛庇莉亞，你利用我出千！」

洛庇莉亞：「蠢，蠢材！我不知道啊…」

賭場內的男人知道洛庇莉亞出千，高呼賭場內所有兄弟，用槍指嚇洛庇莉亞和大神，形勢十分危急。

男人：「在花都巴黎出千，你們這些鄉下人簡直自尋死路。」

洛庇莉亞：「嘿，你這衣著品味極差的大叔，無資格稱呼我們做鄉下人。」

男人：「嘿，無有識死。」

大神：「別動她。出千與虐待女性，也是卑劣行為！」

洛庇莉亞：「愚蠢的男人…乖乖待著便好…」

男人很賞識大神：「那來賭一局吧，抽一張啫鬥大。如你贏，這帳可以一筆勾銷，如你輸，我將你拋進多瑙河。怎樣？」

大神迫無奈答應。

男人先抽一張撲克牌，是紅心K，大神勝算甚微，但大神無可選擇，亦只好：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
左のカードを引く。	抽左邊的啫。	↑↑
右のカードを引く。	抽右邊的啫	↑↑
Time Over	—	—

大神堅定地選了一張啫，翻開一開…是黑紅心A！大神勝了！

洛庇莉亞欣喜若狂：「好了得！是 ACE ，毫無疑問，是我們勝利！」

男人部下有所舉動，但男人猛然喝止。

男人：「停手！不要丟臉！嘿，是武士嗎？你名定是？」

大神：「我是大神 一郎，而她是洛庇莉亞，格路尼。」

男人：「洛，洛庇莉亞…那被譽為巴黎惡魔的洛庇莉亞嗎！」

洛庇莉亞：「你發覺得太遲了！」

大神領洛庇莉亞離去，小巷裡，洛庇莉亞對大神讚不絕口。







洛庇莉亞：「呀～！那技倆不是一般人做得到，不愧是隊長，我對你改觀了。」「不過…想清楚，因為你識穿千術才會遇到危險。」

大神：「嗯，我也吸收了經驗。剛才那事件，我領會到合作精神的重要。」

洛庇莉亞：「想不到你在這時候還執著工作的事。看錯你了～耶。」

如事件乃上午時的約會，並於下午時沒有別的約會：

洛庇莉亞：「我會再玩多一會，你怎樣？」











大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞	後期影響
しかたない,つきあうよ。	無辦法，我陪你。	↑↑	見下文
惡いけど,そろそろ……	對不起，差不多了…	—	事件完結，回到正章劇情
Time Over	—	—	事件完結，回到正章劇情

▷ 如選陪同洛庇莉亞：

洛庇莉亞：「嘿…有膽色。那，我帶你到一間比這裡更危險的商店。」「隊長，危險！」

大神看看背後，剛才那男人的手下一棒打向大神，雖然洛庇莉亞馬上阻止，但還是遲了一步。大神暈死過去。

註：後話詳見正章故事

花火

大神致電花火。

主畫面上，

花火：「怎麼了？大神，這麼晚與我通訊。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
あの……明日ヒマかい?	那…明天妳有空嗎？	—
今日は樂しかったかい?	今天開心嗎？	
花火くんと話がしたかったんだ。	我想與花火談天。	↑
Time Over	—	—

花火：「深夜裡與男性對話，如果父親在旁，他一定會責備我…」「不過…大神會想與我談天…好開心…嘻。」

大神約會花火，

花火：「嗯，是呢…也沒有特別約會…怎麼了？」

大神：「我想與你到外面走走。」

花火欣然答應：「係，係…與你一起。嘻。」

大神：「那，明天10時於les Chattes Nories等。」

花火：「係，知道。那麼…晚安。」

成功約會花火，翌日清早，大神依時赴約。可是，久久也未見花火。往四周望望，只見花火時而進，時而退，非常猶豫。

大神上前找花火：「與閣下約會…突然感覺到害羞…」

大神：「嗯，花火比一般人要矜持一倍呢。」「總之…去看映畫好嗎？」

初次單獨約會，一路上，大神與花火都有點緊張，找不到任何話題，情況有點拘緊。大神只有硬著頭皮，找個話題。

大神：「花火，雖說是約會，但不用那麼拘緊啊。只要當是日本人的交流就好。」

花火：「知道。大神也那麼說，便那樣吧。」

到達映畫館：

大神：「到了，由我決定好嗎？」

花火：「嗯，當然好。女仕可要默默聽從男仕的意見。」

大神又詢問花火的身世。

花火：「其實外婆是法國人。我三歲的時候，便來到法國。之後，就一直在這裡生活。」「是啊，關於日本的事物，我只能從書本和報紙裡吸收。」

傾談中，大神與花火緩緩進場。映畫將開始，大神與花火專心欣賞。但由於是愛情戲，花火很多時候都害羞得閉上眼睛。

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
出ようか,花火くん。	走吧，花火。	↑
なにか買ってこようか。	我去買些東西。	↑
樂しんいるみたいだね。	妳好像很享受呢。	—
Time Over	—	—

大神與花火離場。離開映畫館後，花火突然快步前行，大神急趕上前，來到一處河畔。

花火：「大，大神…我究竟…」

原來花火受到剛才的愛情映畫刺激，什麼也記不起來。

花火：「係…兩個人入映畫館之前，我還記得。」

花火看看無意識間看看四周，只見周圍都是情侶，又害羞大叫：「呀！周圍各位…」

大神：「呀！看清楚，四周者是情侶。」

花火又感到尷尬，再急步離去，大神再追趕，好不容易追上花火。

花火：「…對不起。我…看到熱戀中的男女，總感到害羞…」

「大神，你看到各位…沒感到什麼嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
俺も恥ずかしいよ。	我也害羞啊。	↑
あまり氣にならないな。	不要太在意。	↓
俺たちも仲衣良くしよう。	我們也來好好相處吧。	↓
Time Over	—	—

大神：「加入巴里華擊團之後，你已漸漸轉變。」

花火：「我轉變？」

花火環看身處所在，才知道自己踏入了小河中。不知不覺，知道自己已克服對水的恐懼。

花火：「呀…我…踏在水裡…我不怕水…」「與大家一起，就變得堅強…是那回事呢。」

大神：「嗯，是啊。離去吧，好嗎？」

大神與花火回到河畔。

如事件乃上午時的約會，並於下午時沒有別的約會：

花火：「大神，接下來要怎樣？」

大神：

Norma LIPS

選擇	中譯	花火	後期影響
今日は君に貸し切りだよ。	我今天全借你。(陪同花火)	↑	見下文
惡いけど,そろそろ……	對不起，差不多了…	—	事件完結，回到正章劇情
Time Over	—	—	事件完結，回到正章劇情

▷ 如選陪同花火：

花火：「大神真是…」「我會隨大神到的任何地方啊。」

無意中，花火看到某對情侶在接吻，感到十分害羞。

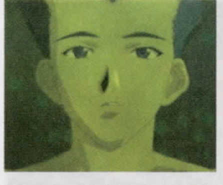
花火：「呀！他們在這裡的地方接，接吻…」花火失去意識，將與掉到河裡去，大神搶前迎救。

但花火突然清醒：「大神，怎麼了？」

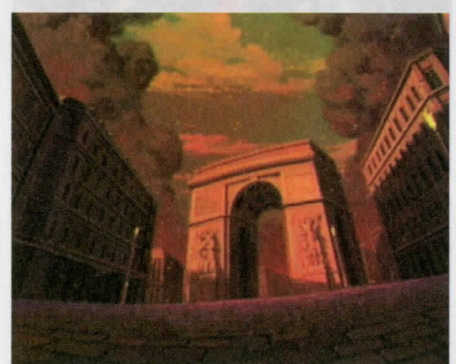
花火只是閉上雙眼，大神收勢不及，掉到河裡，暈死過去。

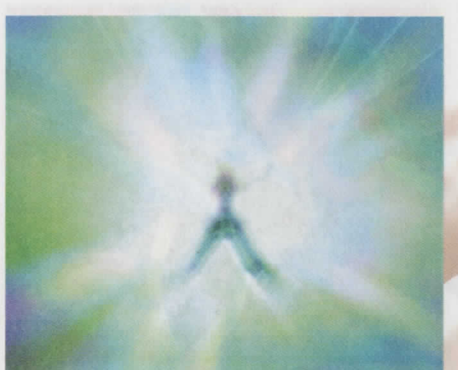
註：後話詳見正章故事













五、凱旋門的惡夢

昏迷中，大神作了一個古怪的夢。

夢中，他赤裸地身處深海，身體有如扯線木偶般被控制。

張開眼，他看到一個小丑。

大神：「這裡是什麼地方？」「小丑？」

小丑沒有理會，只對大神說了一番話。

小丑：「大地憎恨都市。」「巴黎市憎恨巴黎。」

大神：「你在說什麼？你是誰！」

「怪人乃大地的憤怒，憎恨都市的大地怒火。只有靈魂才擁有力量。然後，巴黎會破滅！」

小王發出一陣強光，加上身邊人悉心照料，大神回復清醒。

這時候，劇場剛好傳來通訊，緊急加集各位成員。通過秘密通道，大神兩位穿上戰鬥服，一起返回作戰指室。那裡，各位成員經做好準備，只待整理資料隨時可以出擊。

指令室內，

格嵐：「市街「Champs Elysss」正受到攻擊…不單止…那絕不能與之前的同日而喻。美露，莎兒，分析情況。」

美露：「係，主管。現在，『Champs Elysss』附近有強力妖力反應！」

莎兒：「程度不可與之前的怪人們相提並論，是非常強的反應。」

營光幕上，「Champs Elysss」一片頹垣敗瓦。

格嵐：「Champs Elysss 變成這樣…前後經過還不到5分鐘。」

大神：「各位，出擊吧！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	全員
巴里華擊團，出擊！	巴里華擊團，出擊！	↑
休日出勤，がんばろう!	休日出勤，努力吧！	—
Time Over	—	—

各位成員火速登上光武，其中，首次正式出擊，花火對著屬於自己光武，猶豫了好幾秒。

花火對著光武：「請多多指教。」

乘上光武，巴里華擊團有史以來以完整隊伍出擊。各人登上子彈列車紫電號，瞬息間到達火海「凱旋門」一旁的繁華街『Champs Elysss』。

巴里華擊團：「巴里華擊團，駕到！」

環顧四周，火光處處，市民爭相走避，高呼小叫；慘叫悲鳴，有如一個人間煉獄。

華擊團前不遠處，剎那間一道閃光掠過天空。

姬絲莉：「是什麼！那道閃光？」

洛庇莉亞：「誰知曉。但絕不像是歡迎的方式。」

歌莉歌：「來這邊了，大家小心！」

話畢，一道閃光正面射向巴里華擊團。幸各人早有防備，但閃光有如光速殺到，各位雖及時避開，但亦狼狽不已。再觀察地面碎石橫飛，攻擊力實在驚人，要是閃避不及…

大神：「各位，無事嗎！」

艾莉卡：「大神，那裡。」

艾莉卡指著「凱旋門」的半空，大神望去，一名全身呈淺藍色，擁有多條觸鬚的肥胖怪人正坐在皇椅上，以力量浮在半空。

怪人：「來得好，巴里華擊團諸位…」

姬絲莉：「混蛋…混蛋，竟然將『Champs Elysss』…弄成這般…」

大神：(無影響)

Normal LIPS

選擇	中譯
貴様,なにが目的だ!	混蛋，有什麼目的！
すぐに攻撃をやめろ!	馬上停止攻擊！
イ,イカ?	魷，魷魚？

怪人狂聲大笑：「哈哈哈…不會明白吧…我的行為沒有目的。」「如要強調…破壞與殺戮。是這樣吧…哈哈。」

大神：「荒唐！」

怪人：「哈哈哈…那說話，用實力去證明吧！」

怪人運起力量，身旁出現一個魔法陣，幾道激光似嘲弄般不偏不異般掠過華擊團各人身旁，像是示威一般。

怪人：「怎樣，巴里華擊團諸位。恐怕得發不了聲吧？哈哈哈哈…」

姬絲莉：「這樣就怕，那就不是巴里華擊團。」

艾莉卡：「嘩，嚇我一跳。」

歌莉歌：「真是，艾莉卡完全安有緊張感。」

洛庇莉亞：「不會讓妨礙我休息的傢伙活命…」

怪人：「哈哈哈哈…真英勇。可是，諸位無不可能勝過我。」「看吧，我的力量！然後絕望吧！」

怪人揚起手，五顆寶球呈五角梯形於半空浮現，怪人開始唸起咒語。

怪人：「迷惘的靈魂啊…留有冤恨的亡靈啊…利用力的力量，再一次重生吧！」「從黃泉中回來吧，同胞！在余面前，展現那醜陋的姿態吧！」

五顆寶球飛散，天空中發出一道強光，強光過後，五顆寶珠竟然各自化成一名怪人，是巴里華擊團曾經打倒的五名怪人！

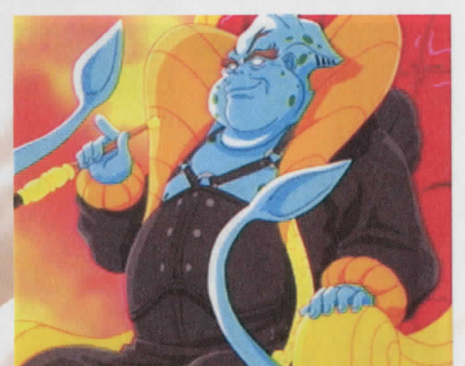
小兔、比頓、雷奧、娜迪兒和夜鴉再次重生！















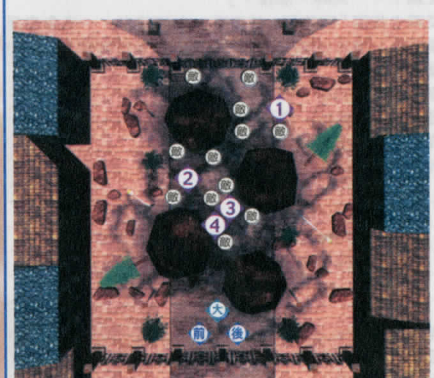
怪人：「聽命，同胞。發誓效忠余，將這巴黎完全破壞吧！」
得怪人所助，各加舊怪人亦浮在空中，守候在怪人身旁。
怪人：「去吧！」
五名怪人消失，分頭行事，華擊團各位欲上前阻止，卻遭到怪人派雜兵阻撓。
雷奧：「主人，這裡就交我們辦。」
怪人：「等等，你們乖乖觀察小子們的舉動。」
雷奧：「是。」
被怪人出言挑釁，各位成員實在按奈不住，除剛才約會的一位隊員外，所有成員都衝上前去。但這正中怪人下懷，各成員中伏，各被嘍囉包圍，身陷險境。
怪人：「嘿，沒有統率的烏合之眾。」
大神只好聯同餘下的一位成員替其他成員解圍。





六，戰鬥

勝利條件：擊潰敵軍
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



KEY：

前	早上約會的角色
後	下午約會的角色
1－4	好感度順位

戰鬥重點：

☆敵人位置集中，盡量使用廣範圍必殺技同時攻擊多個敵人
☆部份敵人是新的蒸氣兵，攻擊力和防禦力極高，必須集中對付
☆地圖最上方有兩尊炮台，每回合會發射，攻擊炮口直線上所有角色，攻擊力約30點

戰鬥內事件

各LIPS出現條件：該章內與該角色進行約會
上午約會的有關角色事件：第二回起與大神機相靠時出現
下午約會的有關角色事件：第四回起與大神機相靠時出現





艾莉卡

艾莉卡：「大神，還記得那孤獨的小孩子嗎嗎？」「何時，他才能與其也孩子玩耍呢？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
あの子の努力しだいだね。	那要看他自己努力了。	↑
無理かもしれないな。	可能會無可能。	↓
また遊びに誘ってみようよ。	再邀請他遊玩吧。	↑
Time Over	—	—

艾莉卡：「是呢，再邀請他遊玩吧。希望他可以快些與大家成為朋友，我會努力為他祝福。」「像我在劇場擁有伙伴一樣，希望他也可以擁有珍貴的朋友…」

姬絲莉

姬絲莉：「約會中，我從兔子們中學習到重要的事。」
大神：「不單止聰明，兔子們還持有一些珍貴的東西。」
姬絲莉：「嗯…是什麼，那…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
チームワークさ。	是團體精神。	↑
守ろうとする相手さ。	是要保護的人。	↓
かわいいことさ。	可愛之處。	↑
Time Over	—	↓

姬絲莉：「為他人而戰…看到你，我也明白了。好，去吧！」

歌莉歌

歌莉歌：「大神，今天的午飯，好美味呢。」「下次…由我一手包辦，做飯給你吃吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
ああ,期待してるよ。	嗯，我好期待。	↑
またサルに横取りされないかな?	不會再次被猿猴偷走吧？	↓
また一緒に作ろう。	下次再一起做吧。	↑
Time Over	—	↓



歌莉歌：「下次不用怕，我也會弄猿猴的份兒。」

洛庇莉亞

洛庇莉亞：「呀呀，說上來。賭場內，因為隊長，可幹了浪費的事…」「今場戰鬥…不要失敗的支援我吧！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	洛庇莉亞
ああ,まかせてくれ!	呀，交給我辦。	↑
イカサマはなしだからな!	今次可不能使詐。	↓
Time Over	—	—

洛庇莉亞：「拜託了。讓我看看你不使詐的能耐吧。」

花火

花火：「大神，今天的映畫…」
大神：「讓你添麻煩了。」
花火：「沒有麻煩啊…如果大神想看映畫，我隨時也恭候…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	花火
ラブロマンスがいいな。	愛情劇好嗎？	↑
アクションものかな。	動作片好嗎？	↓
日本映畫かな。	日本映畫好？	—
Time Over	—	—

花火：「是，係…請多多指教。嘻。」

戰鬥完結

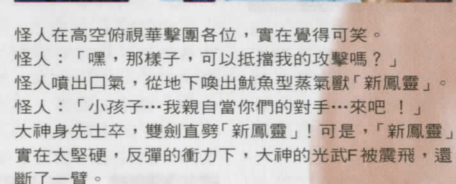
七、失敗

怪人兵雖然被擊倒，但怪人依然胶有成竹。
怪人：「有阻礙也有趣。無抵抗能力的巴黎，我已玩厭呢。」「嘿，我看看你們的力量。」
怪人又喚出四台蒸氣兵，外表雖然與一般嘍囉無異，但經過偵查，大神知道它們實力非同凡響。
莎兒：「大神，請小心！」
美露：「凱旋門周圍有強力的妖力反應集結。與一般的敵人有天壤之別！」
姬絲莉：「嘍囉始終是嘍囉…待我一口氣收拾！」
洛庇莉亞：「罕有呢，我贊成你…這就是合作精神吧。」
姬絲莉和洛庇莉亞不聽大神命令，已各自上前殺敵。接著，其他成員也先後湧上，情況一片混亂。
無奈下，大神只好掩護各位。
大神一刀往其中一台蒸氣機斬去，攻擊竟然被輕易卸去。蒸氣機能力好強，大神感到不妙。
大敵當前，但各成員還是各執己見。
姬絲莉：「全員聽我命令便行。」
歌莉歌：「各位，讓我可以離遠戰鬥，支援我啊。」
洛庇莉亞：「不要阻著！乖乖聽我命令吧。」
花火感到無所適從：「究竟要聽從哪位…」









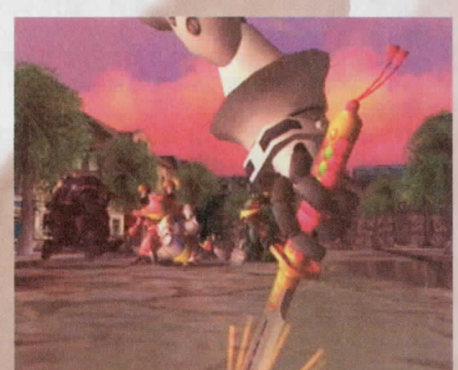
怪人在高空俯視華擊團各位，實在覺得可笑。
怪人：「嘿，那樣子，可以抵擋我的攻擊嗎？」
怪人噴出口氣，從地下喚出魷魚型蒸氣獸「新鳳靈」。
怪人：「小孩子…我親自當你們的對手…來吧 ！」
大神身先士卒，雙劍直劈「新鳳靈」！可是，「新鳳靈」實在太堅硬，反彈的衝力下，大神的光武F被震飛，還斷了一臂。
怪人：「嘿，停吧！真沒趣，徹退！」「現在這些傢伙與巴黎一樣毫無反抗…不值我破壞。簡直，浪費時間。」
說畢，魷魚怪人與五位怪人一同消失離去，大神們撿回一命。但是，首次戰敗，各位亦受到不可磨滅的創傷…
艾莉卡：「我們敗了呢…」
姬絲莉：「不要說！」
大神：「各位，都是我的責任。」
在怪人的威脅下，巴里華擊團可謂形同虛設，而帝國華擊團月組隊長「加山 雄一」亦在附近一所大廈上看到整個過程。
加山：「等著啊…大神，我一定會你們帶來希望之光…！」
究竟，大神能否帶領巴里華擊團重振信心，擊倒怪人…大神心中，這仍然…是一個疑問。直至，他之後重遇…

次回遇告

加山：「哦，久等了。我告訴你一個好消息，大神，希望之光有好多，你喜歡那一種？是呢，像我的怎樣？次回櫻大戰３，『光從東方而來』。在愛的旗幟下。」
真宮寺 櫻：「好久不見，大神。」















GAME DC PLAYERS

GAME DATA

發行商/製造商	SOFTMAX
遊戲類型	RPG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	40 BLOCKS

對應周邊:VGA BOX、MODEM、KEYBOARD



text：J.J

小說攻略第三回



離開錫菲路鷹的總部後，可以先繞道來到「海賊之洞窟」，這裡除了有寶箱可獲得道具外，在洞窟的深處更會找到海賊傑特（キッド），他會出售各種高級武器及道具，但就只會接受你找他三次，此後他便不會再理會你……

接下來可進入貝特尼亞山（プリトリア山）的範圍，經這裡一直走到卡拉加斯森林（カラカスの森），在這裡右上方一帶可到達尼布希（リブレビル）地區，當進入「尼布希鎮（リブレビルの町）」(即A、B、C區域）後，會發生大量支線故事，雖然與故事沒有直接關連，但完成的話則可取得較多道具令戰鬥輕鬆一點。

在這些支線故事中，其中較重要的可算是有關CHAOS CUBE(カオスキューブ)的傳說。當進入A地區右邊的酒吧後，可從拉比斯(ラピス)那裡聽到這樣的故事……



拉比斯（ラピス）：「午安，你知道有關CHAOS CUBE的故事嗎？話說從前當大地還是戰事不絕的時候有一對情侶，男的叫洛雲(ローウィン)，女的叫艾莉絲(エリス)。這兩人雖然已經決定了會結婚，但洛雲卻要遠赴戰場。艾莉絲每晚都向夜空的星星祈求洛雲可以平安無事，結果在某一晚，星星回應了艾莉絲的心，對她說『妳真的有救他的勇氣嗎？若然真是有的話，請妳跳進村內的湖中吧。』艾莉絲跟從星星的說話跳進湖中，在湖底發現了一粒發放著神秘光芒的寶石，在這個時候，星星又再對她說『只要能帶著那寶石，他就應該可以平安無事了……』然而這時洛雲已經身在戰場，艾莉絲於是帶著那寶石，靠著一把劍而前往洛雲所在的戰場。這個是第一話，接下來的由其他人說給你知吧。」

跟著來到B地區的街道上，可從小女孩芭露（パール）口中聽到故事的第2話……



芭露：「午安。既然你聽了第1話，我就繼續將CHAOS CUBE的故事告訴你吧。女扮男裝的艾莉絲被寶石的神秘力量所保護著，於是她就在戰場上找尋著洛雲，在這過程中，艾莉絲以『基爾（ケイン）』的名字經歷的多個冒險令她後來相當出名。她最後終於知道洛雲的所在之處，更像風一樣趕到那裡。剛才所說的是第2話，下一話就由其他人來說吧。」

而同樣在B地區大街上的黃髮少女露比（ルビー），則會告訴你故事的第3話……

露比：「已經聽到第2話了嗎？嗯，那麼我就說接下來的故事吧。洛雲所在的戰場，是在激戰地之中戰鬥進行得最激烈的地方。艾莉絲有了一種不祥的預感，當她到達洛雲所在的那個戰場時，歡迎她的人群中卻沒有洛雲的影子，女扮男裝的艾莉絲於是問『你們有人認識洛雲嗎？』而他的其中一位戰友就這樣回答『他在上次的戰鬥中成了俘虜』。得知洛雲被殘酷的敵人捉住成為俘虜的艾莉絲，開始潛入敵國的城堡找尋洛雲的蹤影。艾莉絲得知被捉住的俘虜會在古利安山的絕壁吊至死為止，於是便前往絕壁，她雖然打倒了衛兵來到絕壁，但衛兵破壞了梯子，支援部隊亦逐漸迫近，艾莉絲已沒有方法可以登上絕壁了。我所說的就到此為止，餘下的故事只要到隆安（ローエン）就應該可以聽到的了。」



CHAOS CUBE的故事到這時會暫告一段落，但在鎮上還存在著大量的事件，例如當第一次來到A地區的武器店時，那裡的店主會告訴你有關鬥技場主人的事，聽了之後到B地區鬥技場主人的家，便可從桌上取得鬥技場的鎖匙，這樣便可進入位於A地區左下方的鬥技場，然而這鬥技場實際上是個構造複雜的迷宮，單靠直走是不可能成功突破的，有時候要走回頭路才可，不過若能成功到達這迷宮的盡頭，便可得到能使用最強雷系魔法的道具「サンダーメア」。

而在B地區西南面的其中一間房子內住著一位叫鐘斯（ジョーンズ）的男子，和他談話時他會求你代他到酒吧買酒，接著只要帶著他交給你的鑽石到酒吧，那裡的老闆便會免為其難地將酒賣給你，跟著再將酒帶回鐘斯的家，他便會送你一個「蠻族之彫像」作為謝禮。



而在B地區右邊的其中一間房子內，則住著一個叫CAROL(キャロル）的女孩，若和她以及房子內另一位身穿綠色衣服的女性談話，會聽到一個關於鎮內大橋的傳說，聽完這兩人的部份後若再到B地區左下方找路爾斯（ルイス），他便會將故事餘下的部份告訴你，原來這個鎮在修橋的時候曾遇上過很大的問題，每次都因風浪而無法完工，後來一名巫女替村民擊敗了河神，令工程得以完工，然而因巫女曾表示若橋損壞的話，村民及他們的子孫都要死，於是村民拼命的將橋建至盡善盡美，甚至成為全帝國最美的橋……聽完故事後他會送你一枚「タリスマン」，所以會有一聽的價值。

整理好各人的道具及裝備後，便可前往C區艾絲汀（エステ）的大屋，這裡的侍衛早就在恭候斯倫等人的到來。

斯倫：「其他的隊員已經到達了嗎？」

侍衛：「是的，他們都已經來了。」

這時候，古蘭捷比亦走了出來。

古蘭捷比：「不，還差一人啊。」

古列斯：「古蘭捷比軍師，你比我們早一步到達了呢。」

古蘭捷比：「大家都已經到齊了啊，除了某個人之外……就如平常一樣，米迪斯隊長還未來到。」

古列斯：「？？？就如平常一樣……嗎？」

古蘭捷比：「他的遲到是經常的事，但因為那人的興趣是幫人，所以亦沒有話可說。總之，距離米迪斯隊長到達可能還有一段時間，我們先向委託人艾絲汀領主聽聽詳細的內容吧。」

斯倫：「說得也是……那麼去見見領主吧。」

接下來，錫菲路鷹的主要成員便前去拜訪艾絲汀。



艾絲汀：「初次見面，歡迎大家來到，我就是尼布希（リブレビル）的領主艾絲汀（エステ）。」

古蘭捷比：「能夠得到帝國領土中以最高善政統治而聞名的艾絲汀如此招待實屬光榮。」

艾絲汀：「我得到你們接受這樣的委托，才是真的不知怎樣說才好呢……」

古蘭捷比：「在前往這裡的途中，我已經參觀過艾絲汀閣下的領地，尼布希的確是個溫暖的好地方呢……而且住在這裡的人亦看來很幸福。那麼，關於妳所委托的事情……」

艾絲汀：「是的。現時這尼布希正在面對非常困難的狀況。」

米迪斯：「會令妳這種美女為難的，那到底是甚麼問題了！」

卡娜：「米迪斯！」

原來遲到大王米迪斯終於也趕到了。

烈德魯：「大哥！」

伊莎貝：「米迪斯！！」

米迪斯：「唔，不好意思，又是我最遲嗎。」

艾絲汀：「米迪斯……？你就是那位米迪斯呢，能夠見到你，我實在很高興。」

卡娜：「米迪斯！我們受人家招待你卻遲到很沒禮貌啊！而且更沒有道歉就來打斷人家的話……！」

艾絲汀：「我沒有放在心上，所以請不要那樣不高興了。我只要能夠見到米迪斯就已經非常之感激了。」

米迪斯：「這實在是我的光榮……不過，就如她所說的那樣，我還是為遲到而道歉吧，實在是很對不起。」

艾絲汀：「嘿嘿。大家遠道而來應該都已經很倦的了，待我先招呼各位到客房，晚餐之後，我們再於大廳見面吧。那麼我先告辭了，大家請隨便吧。」

晚餐過後，眾人來到大廳繼續詳談。

艾絲汀：「晚餐合大家的口味嗎？」

烈德魯：「怎可用合不合口味來形容了，如此美味的晚餐，我已經不知多少年沒有吃過，單是這樣就已經值得我來尼布希了。」

艾絲汀：「那麼就好了，能夠令大家滿足，我亦感到很開心。」

斯倫：「晚飯已經吃過，說回正題吧。」

烈德魯：「……」

米迪斯：「……」

艾絲汀：「呃……嗯……」

伊莎貝：「……」

斯倫突然打斷大家的話，令大家都感到有點不好意思……

古蘭捷比：「艾絲汀大人，他的率直對於和貴族的交涉來說，可能會令妳感到有點不夠禮貌，不過這也是為了能盡早令艾絲汀的問題解決，好了，請說出妳的煩惱吧。」

艾絲汀：「是，我明白的。那麼我們進入正題吧。」

斯倫：「……」

艾絲汀：「就如大家所知那樣，尼布希在帝國領土中是被人評定為一個安居樂業地方。」

烈德魯：「唔，我也是這樣認為，這裡是帝國第一好地方呢！」

伊莎貝：「烈德魯！」

烈德魯：「呃……對不起。」

艾絲汀：「上一代領主與居民一起開闢土地舖設了道路，在辛苦之下，終於可以實現和北方的比霍斯（ビフロスト）與卡捷斯（カーチス）進行貿易。這裡是用我們的血汗所開拓，是我們的土地。然而在大約一年之前，在通往卡捷斯的東面街道北方的高原地帶，建了一條新的村落。」

卡娜：「新的村落？」

艾絲汀：「這本身是沒有問題的。問題是那條村的人將視為尼布希命根的街道佔領來當作自己的東西，向人徵收過路費的事。」

米迪斯：「真是一班不知羞恥的傢伙。」

伊莎貝：「請恕我冒昧，在帝國領土內，那種程度的紛爭實在是數之不盡，妳不會因為這種程度而求助於我們吧？」

古蘭捷比：「伊莎貝隊長，她還未說完的啊，我們再聽下去吧。」

艾絲汀：「是的，若然是過路費程度的問題，是可以由領主之間解決的，不過那裡的領主不單不和外人見面，對這邊的書信亦無任何回覆。而且……」

米迪斯：「而且？」

艾絲汀：「經過那條街道前往工作的村民，從某時開始一個又一個的失去聯絡。」

卡娜：「呃？」

米迪斯：「失蹤？這不尋常呢。」

斯倫：「和那條村的人有關的嗎？」

艾絲汀：「這個我也不清楚，然而我不可能再眼白白看著村民失蹤的了。」

卡娜：「呃……為甚麼不和他們戰鬥呢？尼布希人口眾多，亦並非沒有錢而無法戰鬥的村吧？」

艾絲汀：「他們的村有點不同。」

古蘭捷比：「是裝備了武器要塞化起來嗎？」

艾絲汀：「看來亦有相當的火力，但他們似乎除了武器外亦有利用怪物。」

古蘭捷比：「怪物……？原來如此，那的確似乎是有甚麼秘密呢。」

斯倫：「不與外人見面，操縱怪物來綁架人的領主嗎，看來是個喜歡獵奇小說的領主呢。」

伊莎貝：「妳希望我們做的是甚麼？」

烈德魯：「是想我用這長槍將那些傢伙斬開兩半吧？」

米迪斯：「看見無辜的人受苦，錫菲路鷹是不會置之不理的。即使沒有妳的拜托也好，只要是在事前知道這件事的話，我們也會來這裡的。」

艾絲汀：「那麼……你們肯接受我的拜托嗎？」

伊莎貝：「艾絲汀大人，請等等，妳不會打算要我們毫無代價為妳擊退怪物吧？」

艾絲汀：「當然我們答謝你們的。」

米迪斯：「妳在說甚麼了，不可能令妳加重負擔的。」

古蘭捷比：「米迪斯隊長，古語有謂『不要拒人於千里外』嘛。可以問問妳準備了甚麼嗎？」

艾絲汀：「這是我衷心的誠意，希望大家可以收下它吧，每年支援金的100萬Eld，而且會保證錫菲路鷹幹部的安全，這間大屋亦請大家隨便用吧。」

卡娜：「嘩，100萬Eld！！！」

古蘭捷比：「真是了不起的報酬，我就接下妳的誠意吧。」

艾絲汀：「我一向都對錫菲路鷹的活躍身同感受的，可以幫得上的話，就算是怎樣的小事也會幫忙的。我就先支付50萬Eld作為上期吧，請收下它。」

米迪斯：「很多謝妳，艾絲汀小姐。」

艾絲汀：「以後請你稱呼我做艾絲汀吧，米迪斯。」

伊莎貝：「……」

會議過後，斯倫一個人來到大屋的庭園，卻發現有人接近……

卡娜：「……米迪斯？是米迪斯嗎？……呃？」

斯倫：「卡娜？」

發現卡娜接近，斯倫馬上躲到一旁……

卡娜：「……沒有可能會是吧。米迪斯不可能準時來吧……唔，真是的，自己叫人家出來卻要人等，是甚麼意思了……為甚麼特意叫我來這種地方了。」

米迪斯：「即使是被美麗的花所包圍著，妳的美仍然是那麼的突出……」

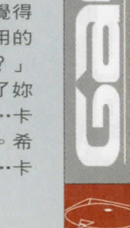
卡娜：「唉，又開始了嗎。妳這種寒暄對我是沒有用的，還有，守不到的承諾最好還是不要下了，下午的事就是個好例子。你與其這樣辯解，倒不如努力不要再遲到吧。」



米迪斯：「說我是辯解太過份了，剛才的說話我可是認真的……」

卡娜：「……算了吧。我覺得現在和米迪斯說這種話也是無用的了。話說回來，找我有甚麼事？」

米迪斯：「……卡娜，聽了妳那樣說，我也不認真不可了……卡娜，我想表明清楚對妳的態度。希望妳……接受我的一片真心……卡



娜。我對妳……」

卡娜：「！？不、不要啊！STOP、STOP！唉……我已經說過那樣的說話對我沒有效的吧？因為你經常都是那樣開玩笑的。」

米迪斯：「卡娜！妳似乎還未了解我的心意，我是認真地向妳表白的。所以亦希望妳能認真地回答我。」

卡娜：「……唔，對不起……米迪斯的心意，我也並非完全不知道……我亦喜歡米迪斯，從心底裡尊敬……就如對著親哥哥一樣。不過……」

米迪斯：「……妳是想說不過不能成為戀人嗎？妳是說我沒有接受妳的愛的資格嗎？」

卡娜：「不是那樣啊！不是那樣的……雖然由你看來可能會覺得非常任性……我……不想破壞和米迪斯之間的關係，還有和大家的關係也是一樣……而且……我有喜歡的人。雖然還未得到那個人的承認……」

米迪斯：「是那傢伙吧。妳喜歡了他嗎？」

卡娜：「米迪斯，夠了，我是真的很尊敬你的，所以不想因這種事在兩人之間製造隔閡。」

米迪斯：「……唔，就如妳所說的。我到底怎麼了。」

卡娜：「……」

米迪斯：「不過我對妳任何時候也是那麼認真的。」

卡娜：「米迪斯……對不起。」

卡娜說罷便一個人跑掉了。

米迪斯：「……卡娜！卡娜……」

就在這時候，艾絲汀剛好經過庭園。

艾絲汀：「呃，你不就是米迪斯嗎。」

米迪斯：「艾絲汀小姐……」

艾絲汀：「看來你很喜歡花呢，竟然這麼晚還來看我的花園。」

米迪斯：「唔，是很喜歡。」

艾絲汀：「嘿嘿。」

米迪斯：「……」

艾絲汀：「我很幸福呢。」

米迪斯：「唔？嗯……妳是說我們來了幫助妳呢。」

艾絲汀：「當然這也是其中之一，但並不單止是這樣的。」

米迪斯：「？」

艾絲汀：「我每日都會在這個時間來這個花園賞花的。全靠這個平常的習慣，我才可以這樣在晚上與米迪斯你兩人單獨相會……」

米迪斯：「艾絲汀小姐……？」

艾絲汀：「呃，對不起，破壞了你的興致吧？」

米迪斯：「怎，怎會呢，就算明知道是說笑也好，聽到艾絲汀小姐的說話亦已令我非常高興。」

艾絲汀：「……」

米迪斯：「……？」

艾絲汀：「……人家明明不是在說笑的。」

米迪斯：「呃……？」

艾絲汀：「……米迪斯，我經常都從遠處聽到你的傳聞，傾慕著你的，我一直都傾慕著你的啊。」

米迪斯：「艾絲汀小姐，我……」

艾絲汀：「唔，我明白的，你會覺得我是那種隨便的女性吧？」

米迪斯：「怎會呢……」

艾絲汀：「對，竟然向今日才初次見面的人作這樣的表白……不過米迪斯，當這樣近看你之後……我就……」



米迪斯：「艾絲汀小姐……」

艾絲汀：「叫我做……艾絲汀吧。」

米迪斯：「艾絲汀……」

艾絲汀：「可以……送我回房間嗎？」

米迪斯：「……唔，艾絲汀……」

一晚過後，各人都休息過後，斯倫等人又再準備出發了。

古蘭捷比：「那麼，就拜托斯倫你們就去安達拉布（アンタナナリボ）調查領主的大屋了。請以救出失蹤的村民為優先。」

古列斯：「似乎從早上開始就看不見了……其他人去了哪裡呢？」

古蘭捷比：「烈德魯與伊莎貝小姐先行出發，去了調查東面的街道。」

安絲美蘭：「卡娜小姐說身體不適不能離開房間，我本來想幫她診治的，但她卻說不要緊……」

絲柏娜：「會否是怕了操縱怪物的領主……裝病了？」

斯倫：「……算了，那麼，我們向目的地出發吧。」

絲柏娜：「收到！」

斯倫：「古蘭捷比，安達拉布是在東北面的高原吧？」



古蘭捷比：「唔，是的。是和比霍斯公國鄰接的。路線應該是沿街道南下之後再走向東北方吧。由於綜合情報來看會發現比霍斯公國在背後支持，所以請多加注意。看來有小心的必要呢。」

斯倫：「明白了，那麼出發吧。」

離開尼布希之後走向右的路，很快便可以來到安達拉布山地地區，這時可以先按照地圖的指示，取得沿途的道具，當來到A地區時，會進入一條小村子安達拉布村中，當進入這裡的酒吧時，會看到一對正在吵架的男女，若然你從他們的上方經過，他們便會叫你來評一評他們哪個的話較有道理，若然你這時選擇幫男的一方「人的心是不能拘束的（人の心は拘束できない）」他會送你一枚銀礦石（シルバージェム），若選擇替女的一方講好說話「這個我不能認同（それは感心できない）」，她則會送你一支騎兵槍（ランス）。



在村裡稍作補充後，接下來便可以進入要塞之中。由於A地區通往右方的門被鎖著，必須先前往B地點操作那裡的開關掣才可「在B地區盡頭選擇按掣（スイッチを入れる）」，而事實上各位亦可利用這段時間取得沿途的道具，跟著當來到C地區時，會遇上這裡的領主尤利斯（ユリウス）……

斯倫：「你就是這裡的領主嗎？」



領主尤利斯：「正是，我就是這裡的領主，看來你們是尼布希那隻狐狸精所請的傭兵呢。」

古列斯：「尼布希的人在哪裡！你是比霍斯公國的軍隊吧？」

領主尤利斯：「身為傭兵卻好奇心旺盛的傢伙，不過看來確有一定的實力。怎樣？我出雙倍的酬金，想背叛來投靠我嗎？」

古列斯：「我們是錫菲路鷹！馬上放回尼布希的人吧！」

領主尤利斯：「！！！哼，艾絲汀，竟然引來了錫菲路鷹嗎。加里遜！」

加里遜：「……是的。」

領主尤利斯：「不要讓他們有命離開，動手！」



還以為有甚麼惡戰發生，其實只是比普通嘍囉稍強罷，利用集體魔法很快便可收拾他們，之後由於一進入D地區便會發生強製事件回到基地，所以要事先取得e和f的寶物，特別值得注意的是f的牆壁有一條秘道可通往取得有很強威力的大劍（クレイモア）。

當進入D區救出被捉住的尼布希居民後，傑斯魯的費迪勒邸內，美茜迪絲正和她的丈夫在商量著一件事情……

美茜迪絲：「費迪勒……還未有那孩子的消息嗎？」

費迪勒：「唔，還未呢……」

美茜迪絲：「你為甚麼可以如此冷靜地說的？女兒離家出走已經3個月了。」

費迪勒：「我在那個年紀時也是各地遊歷增廣見聞的，對那孩子來說，這次旅程相信會成為一次很好的經歷吧。沒有需要擔心的。」



美茜迪絲：「那孩子還不過是14歲啊，而且還是女孩子。」

費迪勒：「我覺得自己也明白那孩子的心情。還不過是14歲，就竟然要嫁給一個不明來歷的男性……即使說是身為祖父的樞機卿推薦，亦太過無理吧？」

美茜迪絲：「但竟然因為這樣就離家出走……這都是因為你自少就教她武術，將她當作男孩子

那樣養育啊。」

費迪勒：「哈哈，這樣不好嗎。那傢伙身為女性卻擁有非凡的才能。說不定在費迪勒家歷史中留名的並非是我……而是我們的女兒古莉絲芝娜（クリスチーナ）也不定呢。」

美西迪絲：「你就只會說這種話……請你認真點去找古莉絲芝娜吧。假如那孩子有甚麼事的話，我實在……」

費迪勒：「妳也不用那麼擔心的。我知道的了，我會看看奏摺，好好調查一下的。」

美西迪絲：「看奏摺嗎……？」

費迪勒：「不要那麼吹毛求疵吧。其實在不久之前，樞機卿在尼哥斯亞設立的教會似乎被錫菲路鷹破壞了。又有叛亂要發生了嗎……即使由我看來，義父亦似乎是太過壓迫民眾了。」

美西迪絲：「他始終也是將我養育成人的人……」

費迪勒：「對不起，即將單是將妳養育成人這件事，我已經是很感謝義父大人的了。總之，錫菲路鷹的傢伙最近似乎會有所動靜呢。在這裡必須對症下藥才可。」

美西迪絲：「那麼，要遠征嗎？」

費迪勒：「我會一邊和錫菲路鷹交手，一邊追查古莉絲芝娜的消息啊。」

另一邊，完成任務後的斯倫等人已回到錫菲路鷹的總部，原來戰況已出現了新的變化。

古蘭捷比：「大家看來都到齊了，我們開始今次的作戰會議吧。上之在尼布希鎮的任務，救出了失蹤的村民，由於能夠沒有受任何損失而救出，這次作戰可算是成功的。不過這些尼布希人被綁架的理由就無法理解了。」

卡娜：「結果即是怎樣？」

古蘭捷比：「就是這樣。」

卡娜：「？」

古列斯：「即是不明白當中的理由。」

安絲美蘭：「就連尼布希的人亦說，到最後亦不明白自己為何會被監禁的……」

古蘭捷比：「沒有甚麼問得出來實在很奇怪呢。」

米迪斯：「我們是以人命為優先吧？既然達到目的不就好了嗎。」

古蘭捷比：「唔，我也是這樣認為。而且亦不可能怪責任何人，只是我覺得好像被人擺佈著……是我的心理作用嗎。」

伊莎貝：「唔，小心駛得萬年船，今後的行動還是小心點較好。」



古蘭捷比：「好了，由於這次尼布希的作戰成功，錫菲路鷹有了強力的支援者。不過在這期間費迪勒的隆安軍亦似乎開始行動了。今次的作戰目標，是救出被地方領主借費迪勒軍之力而捉住的我方俘虜，貝特尼亞，明菲士（メンフィス），布魯特（ボルドー），請救出被拘留在這些地方的我方俘虜。貝特尼亞雖然如大家所知的那樣已經是錫菲路鷹勢力下的都市，但在費迪勒的指揮下派來了新的領主。明菲士是大陸最南端的村子，必須通過傑斯魯森林才可到達，至於布魯特則位於隆安鎮的北面，隆安鎮一向守衛森嚴無法潛入，但最近似乎總於可以進入這個鎮了。那麼出發吧。」



會議結束後，若與卡娜談話，她會問你想不想和她的部隊一起移動至貝特尼亞，若這時選擇「與卡娜的第4部隊一起往貝特尼亞（カーナの第4部隊と一緒にプリトリアへ）」，可直接來到貝特尼亞村的入口，節省大量時間，到達貝特尼亞村後只要一直向左方前進，便可從正門進入大屋之內，這次要前往之前無法進入的大屋右邊地區，當來到C點便會遇上這裡的領主亞倫（アロン），這場戰鬥實際上和不久之前與領主尤利斯那一戰分別不大，同樣只是敵人的HP及攻擊力比普通嘍囉稍強吧，當擊倒領主請來的傭兵部隊後，他亦乖乖的放出俘虜，之後大家便向下一個目標明菲士進發。

前往明菲士鎮需要先進入卡拉加斯森林（カラカスの森），跟著是經過傑斯魯鎮（ゲイシル町）進入傑斯魯森林，再從這裡走右下方的路便可到達明菲士鎮，不過在這之前建議大家先在途中繞道從傑斯魯森林前往「火龍窟」一趟，這洞窟基本上是一條直路，只要不斷往前走便可到達最深處，但要留意途中有些地區會有兩個出口，一旦選錯是會折返入口附近的，為免浪費時間，建議大家在每次進入下一個區域之前SAVE，若發現那個入口是折回入口的話便RESET選另一個入口……火龍窟除了在最深處可取得有召喚魔法力量的「龍之鱗」（需要裝備在身上才能使用該召喚魔法）外，在B的地區加以調查，更可先後獲得三枚鑽石礦和兩枚金礦，一下子可以變成富翁了，至於回程的時候，則不妨利用那些會折返入口的通道，一切以省時為原則。



跟著是進入明菲士找這裡的領主……取得了大屋內的道具後再找他會較合乎經濟原則，領主卡倫（カロン）率領的部隊和亞倫沒有分別，就連戰鬥前所說的話和戰鬥後的反應也是一樣……戰鬥結束後，最後一站是通過隆安才能到達的布魯特了，經傑斯魯森林進入隆安山的區域，在這裡會途經一個「流星劍之洞窟」，裡面放著攻擊力達130而限界力亦有2200的流星劍，裝備了這劍的人還可使用必殺技「流星雨（メテオシャワー）」，加上這洞窟的構造並不算複雜，所以不去取下它是你的損失。

離開流星劍的洞窟後，可來到隆安山B地區的一條反叛軍之村，這裡雖然建築物不多，但數位村民會充當道具店、藥店及武器店的角色，所以仍足以讓你補充需要的裝備。

接下來會經過費迪勒管治的隆安鎮，這裡雖然並非這次任務的目的地，但有關CHAOS CUBE故事的餘下部份則可以在這裡得知，當來到A地區的街道上，首先可從穿紅裙的安芭（アンバー）那裡聽到故事的第4部份……



安芭：「你好嗎，就讓我告訴你CHAOS CUBE接下來的故事吧。艾莉絲這時再次向天祈禱『給我光輝寶石的天啊，若你知道我思念他的心，就請幫助我吧。』於是她的心中便聽到上天的回答『我很清楚妳的願望，不過要救他是必需要有犧牲的』她便閉上雙眼回答『神啊，我願獻上我的聲音，請將我引導至他的所在之處。』當她張開雙眼時，她知道自己浮了在半空，當追殺她的敵人仍在吃驚時，艾莉絲已經來到了洛雲那處，當女扮男裝的她來到洛雲的身邊時，她的愛人這樣的說『啊，充滿慈悲的人啊。我雖然知你是從我的祖國而來，但沒有必要為救我一個人而犯這種危險，請放棄救我逃走吧』艾莉絲雖然想回答但卻無法出聲，因為她的聲音已在剛才的犧牲中獻了給上天，雖然是滿懷思念，但她還是集中精神默默地開鎖，不過綁著洛雲的鎖實在是太堅固，並非是艾莉絲所能解開的。終於艾莉絲看到敵軍已經從下方爬梯子上來了，她顯得非常焦急，結果艾莉絲一劍斬向洛雲的手腕，因為不斷斷他的手腕、是不能將他從鎖鍊中解放出來的……好了，這故事亦終於來到尾聲了，下一部份相信住在西部的居民一定會告訴你的。」

這時只要再到隆安鎮的B地區找嘉妮（ガーネット），她便會將故事的最後一段告訴給你知……



嘉妮：「CHAOS CUBE的故事？唔，其他都已經聽過了呢，那麼我就告訴你吧。當時洛雲點頭示意『請妳斬吧，看來只有這個方法呢』，於是艾莉絲含淚將心愛的洛雲的手腕斬了下來，洛雲亦由於太過痛而暈倒了。艾莉絲雖然將洛雲從鎖鍊中解放出來，但卻沒有落腳的地方，而且敵人已經用梯子爬上絕壁了，艾莉絲只有再一次向天祈禱『天啊，充滿慈悲的天啊！我將這寶石交給他了，請如實現我的願望那樣、將他的願望亦實現吧，我願獻上生命，請讓我們逃離這裡吧！』跟著她便將寶石放進洛雲的胸口，從絕壁跳了下去！在她跳下去的那一瞬間，洛雲因為胸口那冰冷寶石的感覺而醒了過來，在那一瞬間，洛雲看見了，他看到如清晨般清新的秀髮、如朝露般的肌膚，是他發夢也想著的戀人樣子，而且還是她為了救自己而犧牲性命的那一瞬間……！『艾莉絲！』他叫了出來，但艾莉絲沒有任何回應就這樣掉進了絕壁之下……當時，在場的所有人都聽到了神的說話『我已經知道妳對洛雲的思念之心了。我就收下妳的生命轉化為新的生命，妳去救洛雲吧』洛雲看見自己胸口的那寶石發出耀目的光芒，當他再張開雙眼時，在他眼前有一隻從未見過般巨大的鳥張開翅膀，洛雲對那大鳥說『艾莉絲、艾莉絲，是妳嗎？』大鳥就如在回答一樣將身體傾前，當洛雲乘上那大鳥背上，那大鳥便飛了起來！洛雲故鄉的人們雖然對他變成單手的事感到吃驚，但他乘著大鳥回來更令



他們吃驚。當洛雲回鄉後便很少說話，在郊外建了一所小屋與那大鳥一起生活並當了石匠，成為了世上知名的高手，洛雲窮一生努力令放在他胸口的寶石再生，最後開發了一種全新的寶石，那就是CHAOS CUBE了……而自從洛雲回到故鄉以來，在各地都有人看到那隻救了洛雲的勇敢大鳥，人們之後便稱這種鳥為『鷹』。怎樣了，有趣嗎？為了答謝你聽了這個漫長的故事，就給你這個吧。」

這時候大家可從這位嘉妮手上得到一枚「鷹眼（ホークアイ）」，雖然這也是不錯的道具，但其實之後只要各位在再次經過尼布希時再找一次路爾斯(ルイス)，他便會免費送你一枚CHAOS CUBE(カオスキューブ)，這是遊戲中最高級的道具，不單能同時增強多方面的能力，還可以隨機地讓裝備者使用其中一種最強召喚術，不過平常來說即使爆機亦未必有錢買下一件，所以這個支線故事無論如何亦希望大家可以完成。

聽過了CHAOS CUBE的故事後，隆安鎮暫時便沒有再逗留的必要，各位可繞道到其背後的魔劍之森，這裡若然想盡快到布魯特的話，路程實在非常之短，但若花少許時間到右邊的A地點，則會發生一場EVENT式的戰鬥，原來在那裡的就是傳說之劍士卡魯斯的魔劍（カルスソード），當斯倫打算取得時，一班自稱為「組織員」的傢伙出現搶奪，這一戰要留意對手的攻擊力會比預期中稍高，最好是採用安全的做法，使用連續的召喚魔法速戰速決；卡魯斯劍的攻擊力及限界力都比之前才得到的流星劍還要高，於是乎斯倫及絲柏娜都可以放心地站在前線戰鬥了。

進入布魯特鎮後沒有甚麼特別的事件發生，各位可直接前往B的右上方找領主巴倫（バロン），但若不想錯過任何道具的話就要先避免和領主所在的區域接近、直接先取得c的寶箱。領主巴倫所有行為都和之前兩位領主一樣，所以不會有甚麼問題的了（就連安絲美蘭亦認為這三人有可能是三兄弟……）。

然而，當完成任務後到達會合地點時，那裡卻甚麼人也沒有……

斯倫：「奇怪了……？這裡應該是會合地點來的。」

卡娜：「真的很奇怪啊。米迪斯還不奇怪，古蘭捷比應該不會遲到的？呃！有人過來！」

波魯斯：「斯倫先生！你來遲了呢。」

斯倫：「其他人呢？」

波魯斯：「由於古蘭捷比軍師的要求下，全體都去了隆安山的山頂。」

斯倫：「事態有所變化嗎？」

波魯斯：「這個我也不是十分清楚，只知費迪勒將軍似乎在隆安山的附近，會否有著甚麼關連呢？」

斯倫：「費迪勒嗎……我明白了。」

卡娜：「我去帶自己的部隊出發了，在那裡再見吧！」

絲柏娜：「……那麼，我們也去隆安山吧。」

斯倫：「唔，馬上去吧。」

不過，當斯倫來到山頂找到古蘭捷比時，聽到的卻是另一個版本……

斯倫：「古蘭捷比，更改會合地點的理由是甚麼了？」

古蘭捷比：「！？不是你說在這裡會合的嗎？」

斯倫：「！！更改的不是你嗎……！？」

這時卡娜的部隊亦已趕到山頂。

卡娜：「對不起對不起，來遲了少許呢。」

絲柏娜：「老實說……我有種不祥的預感……」

卡娜：「？？呃？大家怎麼了，有甚麼事嗎？」

斯倫：「這個是……陷阱！」

古蘭捷比：「想不到竟然連我亦會中了這樣的圈套……」

斯倫：「伏下來！」

眾人周圍突然響起一陣激烈的爆炸聲！

古蘭捷比：「是費迪勒的大砲部隊！」

古列斯：「！！！」

古蘭捷比：「在這裡會成為目標的，若不馬上退避的話……！在基地會合，我們兵分兩路吧！」

這時候會進入隆安山地圖內的額外部份，基本上這裡是一條不斷往下走的路，加上在起點的位置有回復之泉，所以應該是不會太難逃至山腳的。

費迪勒：「還以為和樞機卿對抗的會是班有骨氣的傢伙，但看來亦不外如是，始終也是班自命革命軍的傭兵部隊嗎……竟然會中這種程度的圈套實在令人感到遺憾。錫菲路鷹的傢伙們，難道只會逃跑的嗎。」

士兵：「將軍，怎樣呢？要派遣追擊隊嗎？」



費迪勒：「沒有那種必要，若然是那種程度的對手，亦沒有由我們正規軍去對付的必要。由他們走吧。」

這時候，另一名士兵趕來報訊。

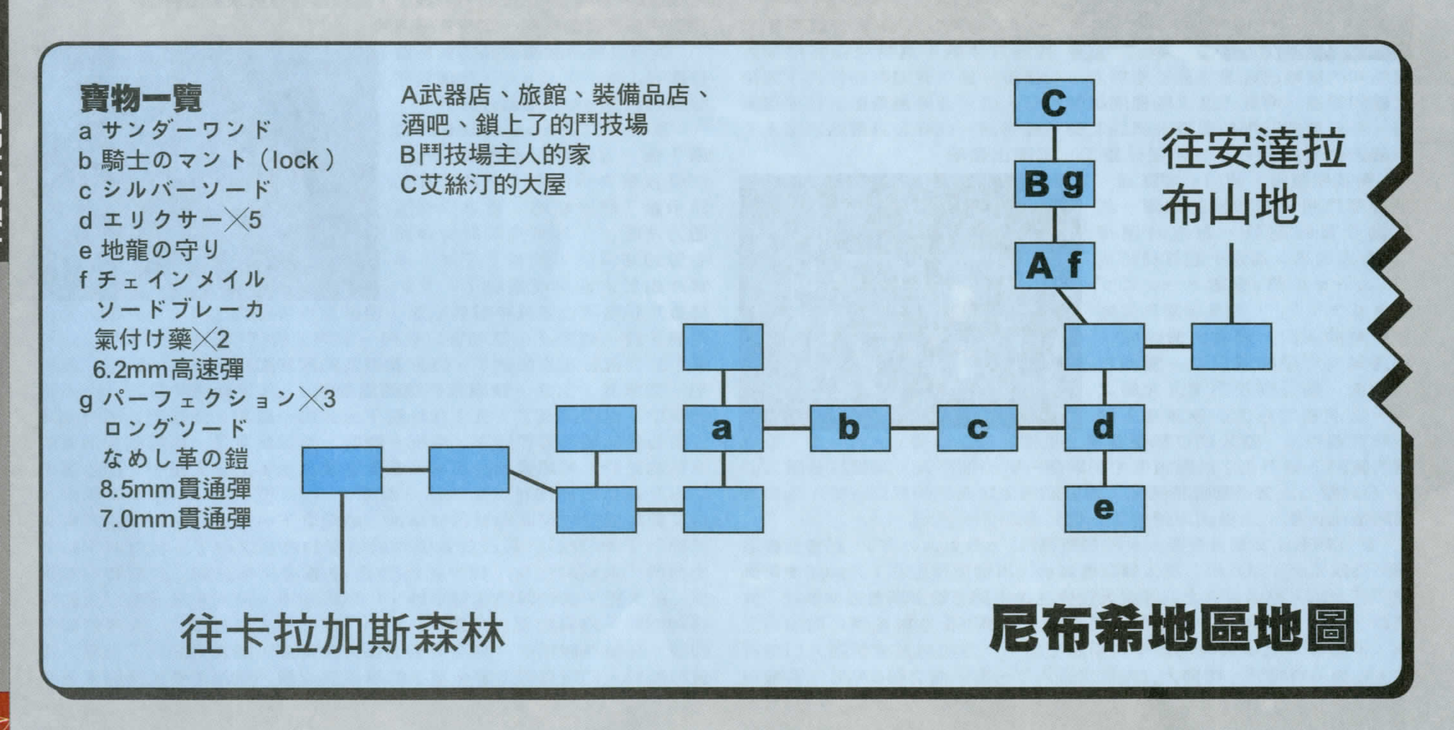
士兵：「將軍！」

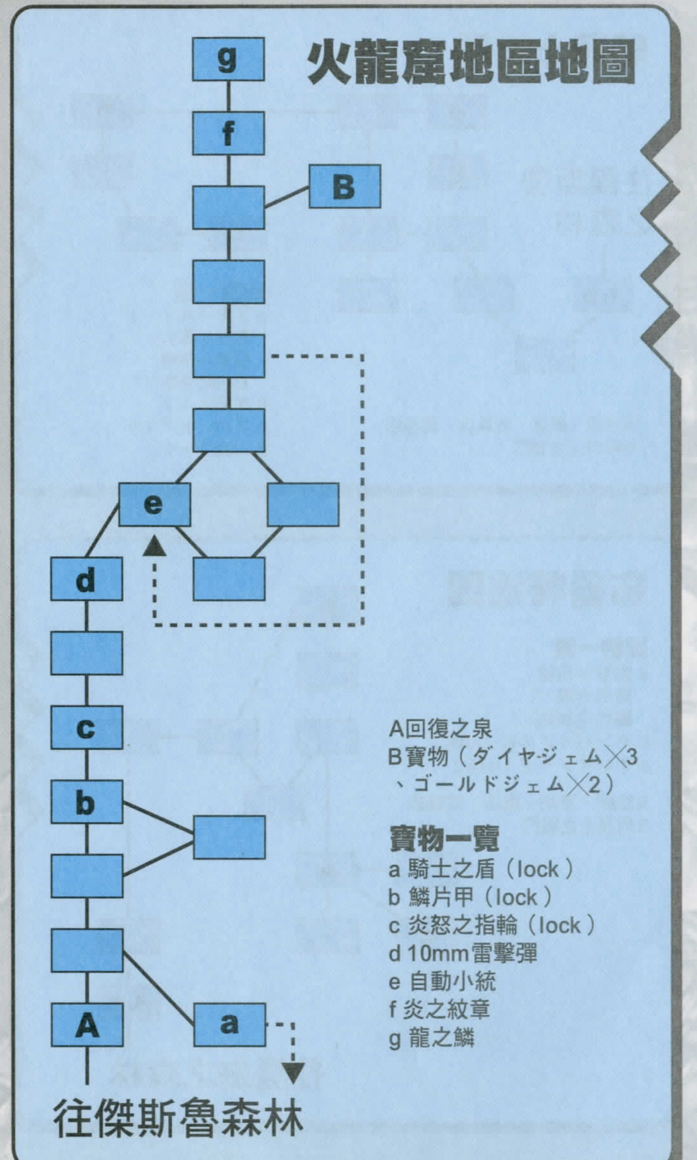
費迪勒：「怎麼了。」

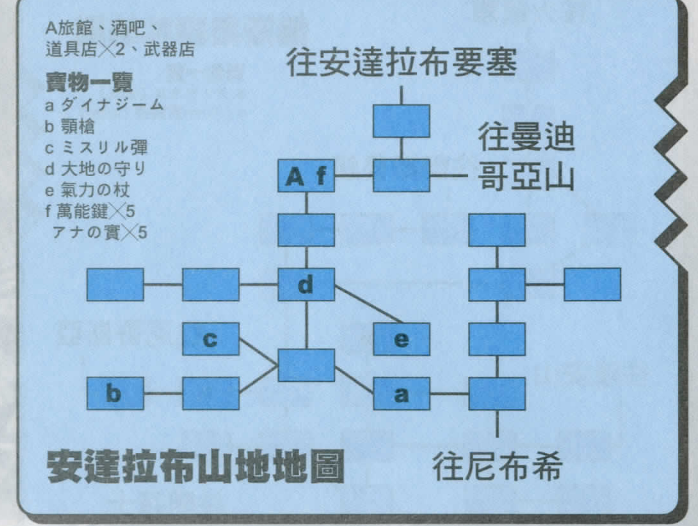
士兵：「有報告說在逃走的錫菲路鷹部隊中，發現了和古莉絲芝娜小姐相似的人物！」

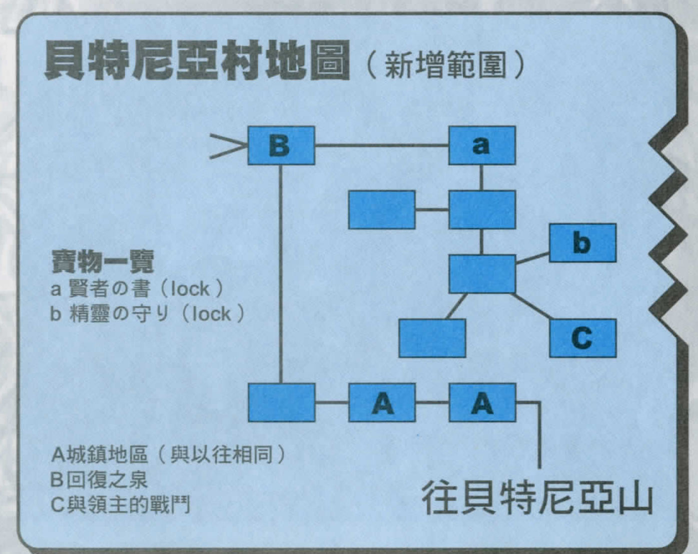
費迪勒：「古莉絲芝娜在錫菲路鷹？哈哈哈……！竟然是在錫菲路鷹嗎，實在很像她的做法。好！目的已經達成了，全體準備回程！」

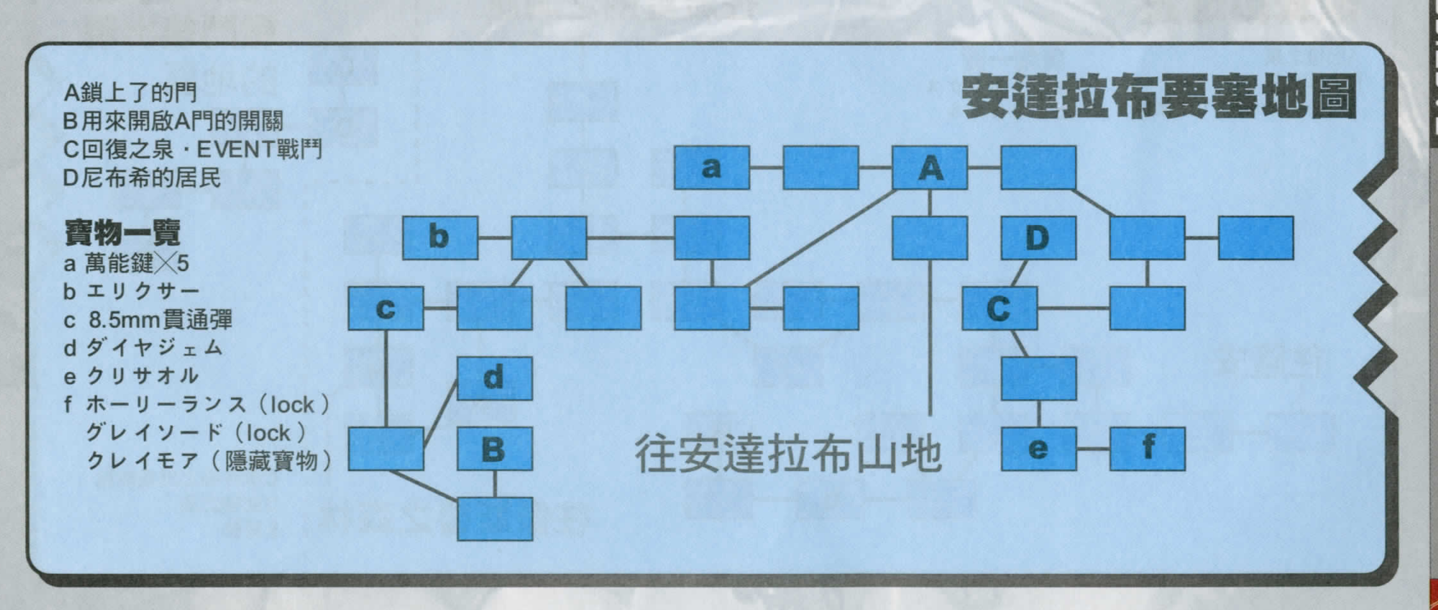
To be continue……




火龍窟地區地圖
往傑斯魯森林
A回復之泉
B寶物（ダイヤジェム×3
、ゴールドジェム×2）
寶物一覽
a 騎士之盾（lock）
b 鱗片甲（lock）
c 炎怒之指輪（lock）
d 10mm雷擊彈
e 自動小統
f 炎之紋章
g 龍之鱗


A旅館、酒吧、
道具店×2、武器店
寶物一覽
a ダイナジーム
b 顎槍
c ミスリル弾
d 大地の守り
e 氣力の杖
f 萬能鍵×5
アナの實×5
往安達拉布要塞
往曼迪
哥亞山
往尼布希
安達拉布山地地圖

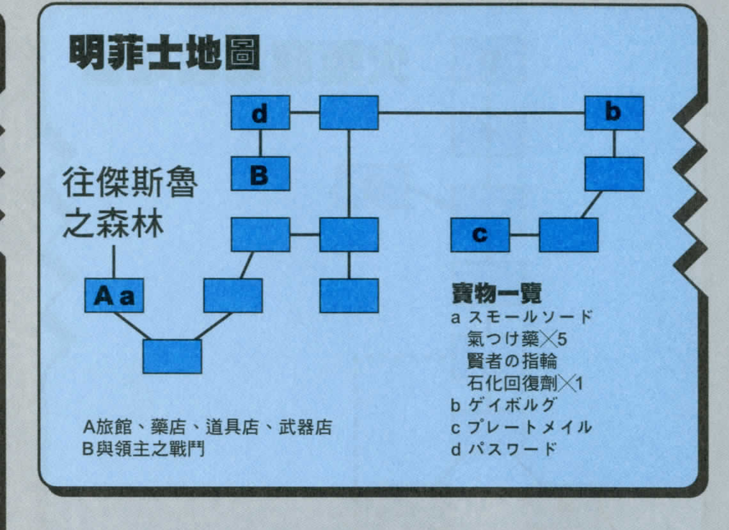

貝特尼亞村地圖（新增範圍）
寶物一覽
a 賢者の書（lock）
b 精靈の守り（lock）
A城鎮地區（與以往相同）
B回復之泉
C與領主的戰鬥
往貝特尼亞山


安達拉布要塞地圖
A鎖上了的門
B用來開啟A門的開關
C回復之泉・EVENT戰鬥
D尼布希的居民
寶物一覽
a 萬能鍵×5
b エリクサー
c 8.5mm貫通彈
d ダイヤジェム
e クリサオル
f ホーリーランス（lock）
グレイソード（lock）
クレイモア（隱藏寶物）
往安達拉布山地

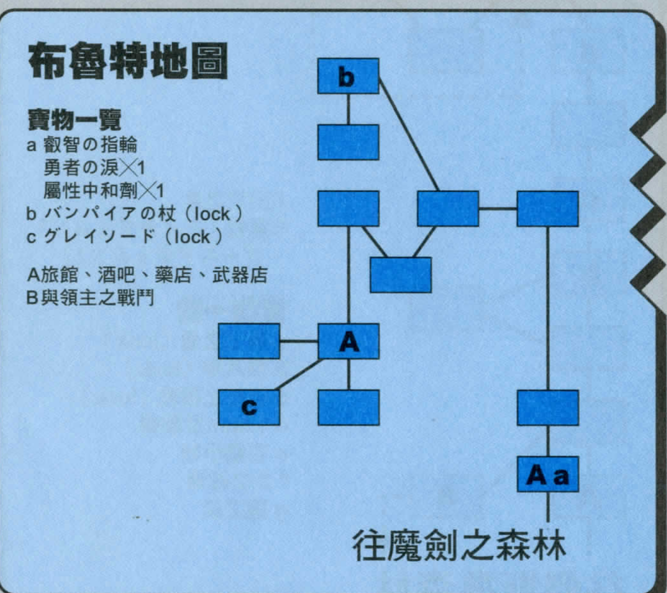
傑斯魯森林地圖

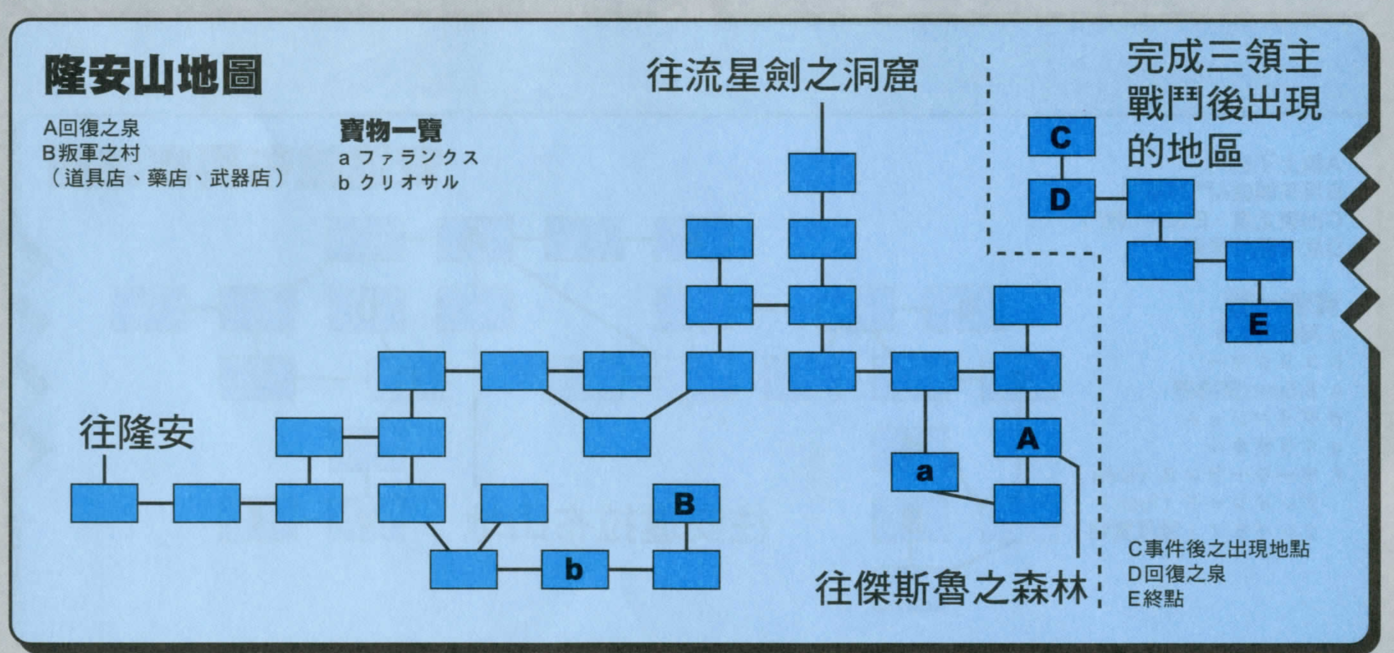
寶物一覽
a クリサオル（lock）
b 7.8mm貫通彈（lock）

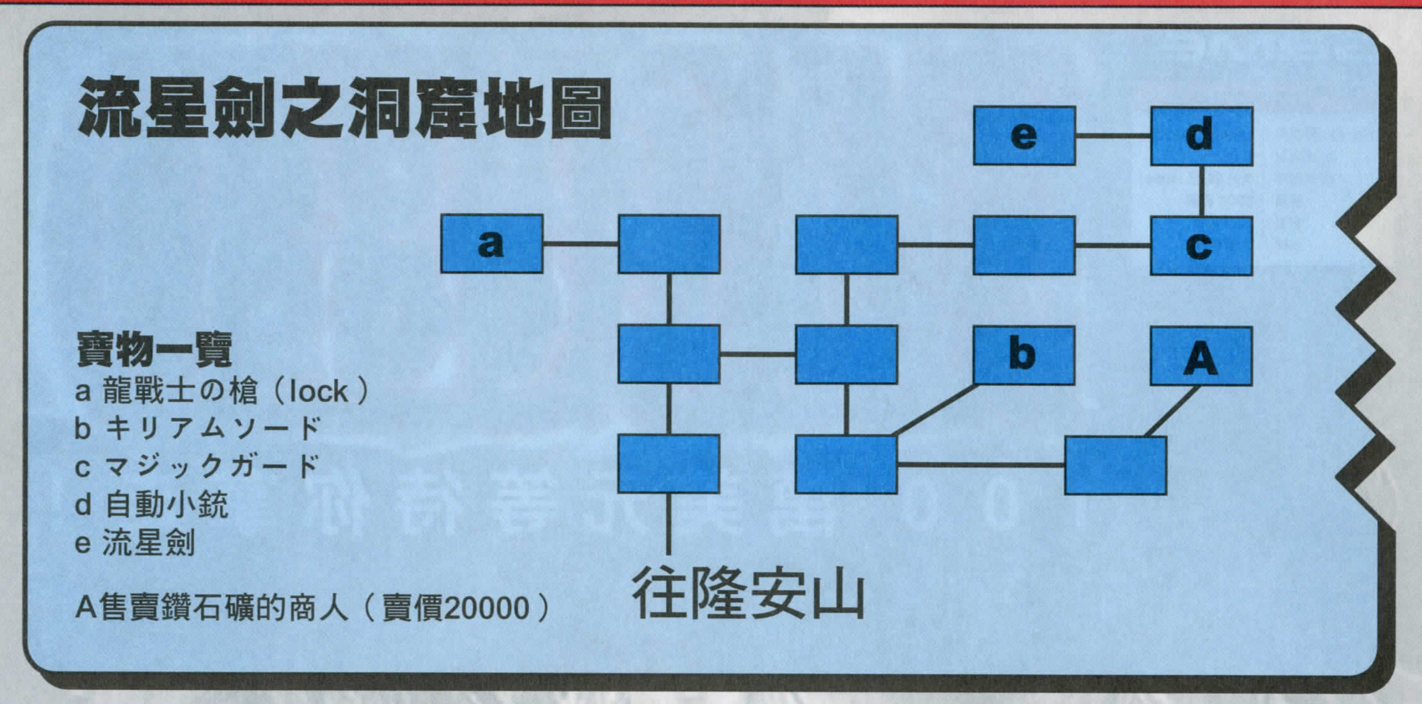
往火龍窟
往傑斯魯鎮
往尼哥斯亞
往隆安山
往明菲士
a
b

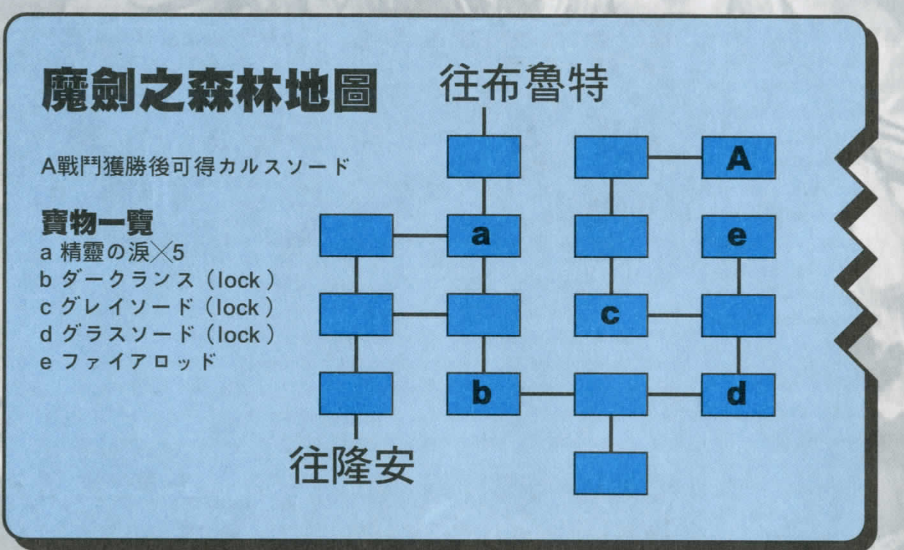


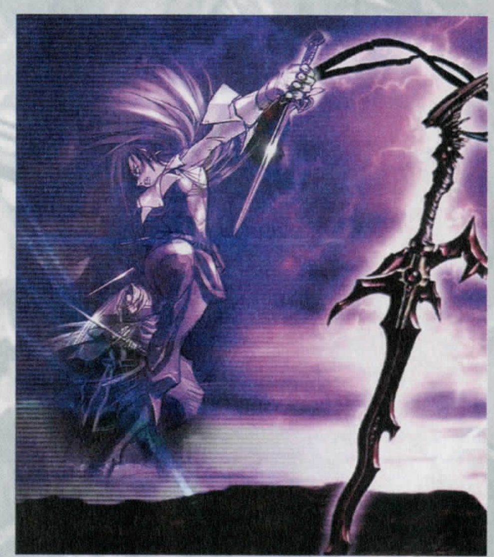


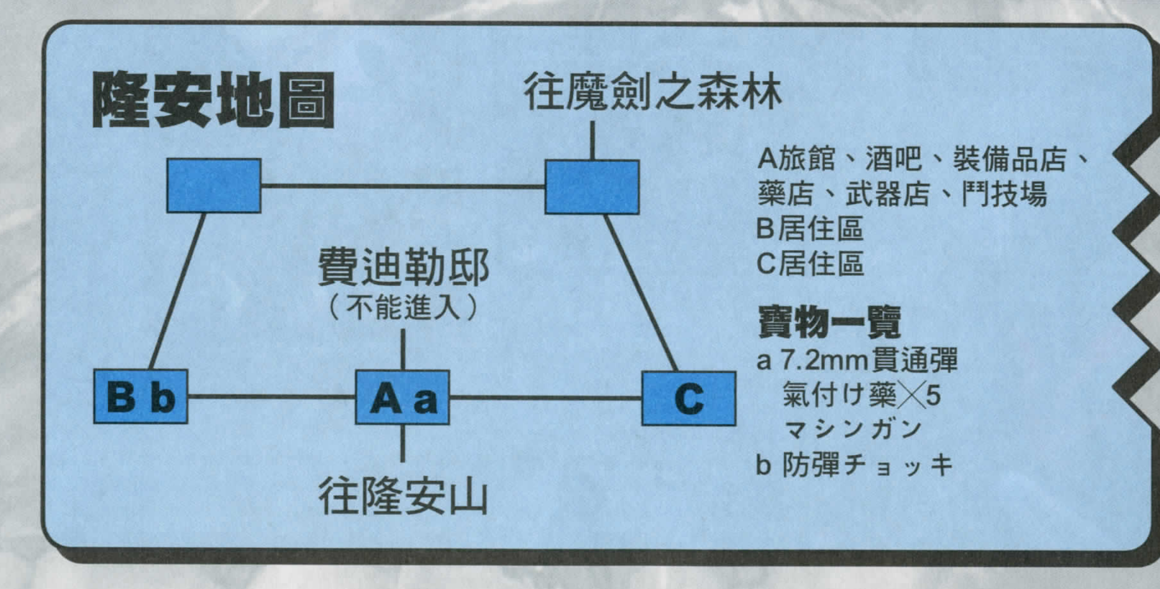





流星劍之洞窟地圖
e
d
a
c
b
A
寶物一覽
a 龍戰士の槍（lock）
b キリアムソード
c マジックガード
d 自動小銃
e 流星劍
A售賣鑽石礦的商人（賣價20000）
往隆安山


魔劍之森林地圖
往布魯特
A戰鬥獲勝後可得カルスソード
A
寶物一覽
a 精靈の淚×5
b ダークランス（lock）
c グレイソード（lock）
d グラスソード（lock）
e ファイアロッド
a
e
c
b
d
往隆安




隆安地圖
往魔劍之森林
A旅館、酒吧、裝備品店、藥店、武器店、鬥技場
B居住區
C居住區
費迪勒邸
（不能進入）
寶物一覽
a 7.2mm貫通彈
氣付け藥×5
マシンガン
b 防彈チョッキ
B b
A a
C
往隆安山



發行商/製造商	CRAZYGAMES
遊戲類型	ETC
發售日期	3月29日（發售中）
售價	5800日圓
容量	GD ROM
記憶	7 BLOCKS

對應周邊：1P/VGA BOX、震動Pack、Internet

TEXT: AINHO



100萬美元等待你拿走！

STAEG 4 一恐怖的殺人百貨

故事背景

KILLER DEPARTMENT STORE

RAPID Prize $150,000

STAGE REQUIREMENTS

Prize reduction if conditions are not met.

Clear Time	1:15:00	under
Clear Traps	28	over
Heart Rate	80/min	under
Hit Points	150	over
Adrenalin	250	over
Bleeding	40 cc/min	under

PUSH A TO CHOOSE A CHARACTER

100萬美元現金大獎！只要購物滿100萬元以上的顧客，就有機會得到最高總值100萬元的獎品！因長期業績不振而煩惱不安的KILLER DEPARTMENT STORE，為了令生意起死回生，便開催一個「大出血」的酬賓，可是這酬賓背後卻將一些顧客殺害來取回獎金。因銷售額激減而導致精神失常的店長DONALD CASH，提出了一個緊急的策劃，可是最後他因某些事情被警察射殺。“殺人大出血”計畫終結後，他的怨念附於店內的商品，目的就是等待搶奪顧客的金錢和性命，而百貨內就有一個金錢堆積如山的秘密金庫……

這版與其他版數不同的地方，就是遊戲開始前已經預先將全數賞金給玩者，不過注意遊戲期間當遇上特定的SHOCK EVENT，便會搶奪玩者一些金錢，所以玩者應利用「恐怖監視器」將所有可疑的物件解除，以免得不償失。另外，順帶一提的是由於這版的SHOCK EVENT數量比較多的關係，所以建議玩者進入前購買多點回復「腎上腺素」的道具。遊戲一開始，首先到店長室的文件櫃取得「恐怖監視器」，注意椅子上的副店長屍體存有SHOCK EVENT，而這裡就發現「秘密NOTE」、「宣傳單張」和「副店長的遺書」。







回到入口處，注意右邊其中一輛購物車存有SHOCK EVENT，而旁邊則拾得一面「人頭」。進入糖果區，由於這裡存在十分多SHOCK EVENT的關係，所以玩者應加以提神，切勿大意，而售賣口香糖的攤位上就躲藏了敵人，只要靠右行便可避開，而擺放於尾處的「士多啤梨」拿不拿也對故事發展沒有影響，這樣就可節省側邊的戰鬥。至於二樓就得到一把「屠刀」的武器和「烘蛋糕」，但注意後者的所在位置一共有三個SHOCK EVENT存在。





來到COOKING SHOW，台上的一個「地獄蛋糕」說出自己還欠一步便可完成，於是乎便將「人頭」交給它，並且最後可得到進食後保證會精神百倍的「地獄蛋糕」。來到肉類售賣場，這裡可取得雞、豬和牛三種肉類，而到達盡頭時會有一隻蟑螂阻擋去路，玩者需要將之前所得到的肉類給牠進食才可通過，一共有兩次，不過牠較為喜歡牛肉，給牠三四次便可。行前不久，遇上一位切肉師父，此時玩者便需要與身上所有的肉類在鐵板上進行戰鬥，戰勝的話便可通過，但假若身上沒有肉類的時候，便不能進入戰鬥而無法通過這兒。





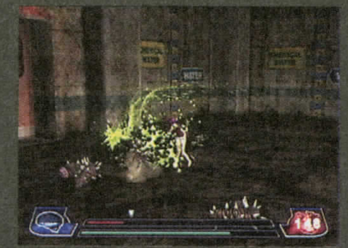




來到D地區的蔬菜部，當中值得一提的是面對入口的西瓜、第一個轉角位的南瓜，以及出口左邊的菠蘿都存有固定SHOCK EVENT，而此處的部份泥濘存在蚯蚓敵人，可惜沒法避開，玩者只好選擇消滅牠或逃走。E地區中，正當打算進入升降機室的時候，地面突然發生震動，然後眼前就出現了三隻蚯蚓……由於這場的戰鬥範圍廣泛，所以應好好善用地形，不

停走動分散牠們來逐一對付，千萬不要長時間站在同一位置上，否則便會遭牠們夾擊。待牠們伸上頭部時，便是攻擊的好時機。





進入有一座升降機的地方，但現在應先向左方通道前進，進入盡頭的房間中，不單發現紅、白、藍色三張MEMO，而且火爐內還拾得一支「機關槍」，不過必須進入一場戰鬥，敵人方面是四隻蜘蛛，不過牠們的體力蠻低，很快便可戰勝。至於這裡牆壁上一具屍體的手上就有一部電子計算機，根據所得到的三張MEMO中，推測密碼的來源是藍色MEMO上的「GO TO NO.1」。GO日文為「ゴー」，日文數字即是「5」，「TO」英文音即是TWO=「2」，「NUMBER」(ナンバー)相似日文音為nana=「7」，最後大家當然知道是「1」喇！輸入5271後成功打開右邊的夾萬，就可得到10萬元。







乘升降機抵達兒童世界，這裡與糖果區同樣存有多個SHOCK EVENT，各種比較特出的玩具當然不容忽視，其中包括轉角位的電光超人，以及盡頭「反斗奇兵」中主角「胡迪」的紙板公仔。從樓梯來到「瑪麗遊玩室」入口的時候，瑪麗出來熱烈歡迎玩者進入她的遊玩室嬉戲，但進入前應先將左右兩邊其中一個SHOCK EVENT解除。進入「瑪麗遊玩室」，瑪麗向玩者講解遊戲的玩法，玩者需要取得分佈於四個不同位置的四張「瑪麗CARD」，但如果中途遇上瑪麗的話便會進入戰鬥，戰鬥中是不能逃走，只要集整所有CARD，就可打開出口的門。因此玩者應找出最短路線來取得所有CARD，如當發現瑪麗時，便需要立刻轉身來避開，然後以第一時間來抵達出口。







成功通過第一個遊戲後，便來到第二個遊戲，就是找出她的藏身之處。遊戲玩法非常簡單，只需在可能的位置按A調查便可，而位置共有十二個，但選擇錯誤便會被SHOCK EVENT襲擊。由於瑪麗藏身位置每次也不同，所以很難告訴大家正確的答案，不過她多數會在粉紅色的電子琴。正當大家找出瑪麗後，她不甘心這麼快便佔中，於是乎怒沖沖地與玩者進入戰鬥，而戰勝她後，便可返回入口處取得之前開不到的第三個箱中的道具「瑪麗之KEY」，利用「瑪麗之KEY」打開右邊的閘門，進入K地區。





來到K地區的花園，瑪麗告訴玩者今次最後的一個遊戲是跳繩，玩法同樣非常簡單，按A掣便可跳起，只要成功連續跳到十下便可過關，但萬一失敗而接觸帶有猛毒針刺繩子的話，遊戲便會結束。夠恐怖嗎？現在就準備開始吧！只要注意遊戲開始時會較為慢，接著會逐下加快，但到最後一下則會突然轉慢，而成功後可在箱子中取得一些道具，以及「瑪麗之STICK」。來到L地區，首先利用「瑪麗之STICK」打開右方的隱藏通道。進入盡頭的房間中，同樣地除了得到一些道具外，還發現另一個電子計算機，根據門口左邊的一塊木板上的「面具」、「Stick!」和「天鵝」，這個面具就是與一齣Michael在1988年上畫的一套恐怖外國電影「Friday The 13th」中戴上面具的殺人魔「Jason」十分相似，故=13，而「Stick!」日文即是「シック」，如果將「シック」和「スワン」(天鵝)連起來，シックス可變成「6」，「ワン」即是「1」。輸入1361後成功打開右邊的夾萬，就可得到15萬元。





返回入口處乘升降機來到秘密金庫室，眼前突然出現一隻極為醜陋的大蜘蛛DONALD CASH，戰鬥亦隨即而展開。由於它現在屬於無敵狀態，所以玩者只好逃到尾處，從梯級去到控制室，看見一名職員正在接聽電話，趁著這個機會，玩者取走控制台上的一部搖控器，然後返回地下，發覺DONALD CASH的活動全都由這部搖控器控制之下。就是這樣，戰鬥中控制著DONALD CASH到一處凹下的地方，將身體摩擦角位來自殺，不消一會，不廢吹灰之力就可消滅牠。此時DONALD CASH引發火警，產生大量的濃煙，剛才職員發覺後立即發出緊急避難狀態，放下一條梯子救出玩者後便可過版。



雞肉

豬肉

牛肉

烘蛋糕

屠刀

人頭

入口

秘密NOTE

宣傳單張

警戒炸彈

恐佈監視器

副店長的遺書

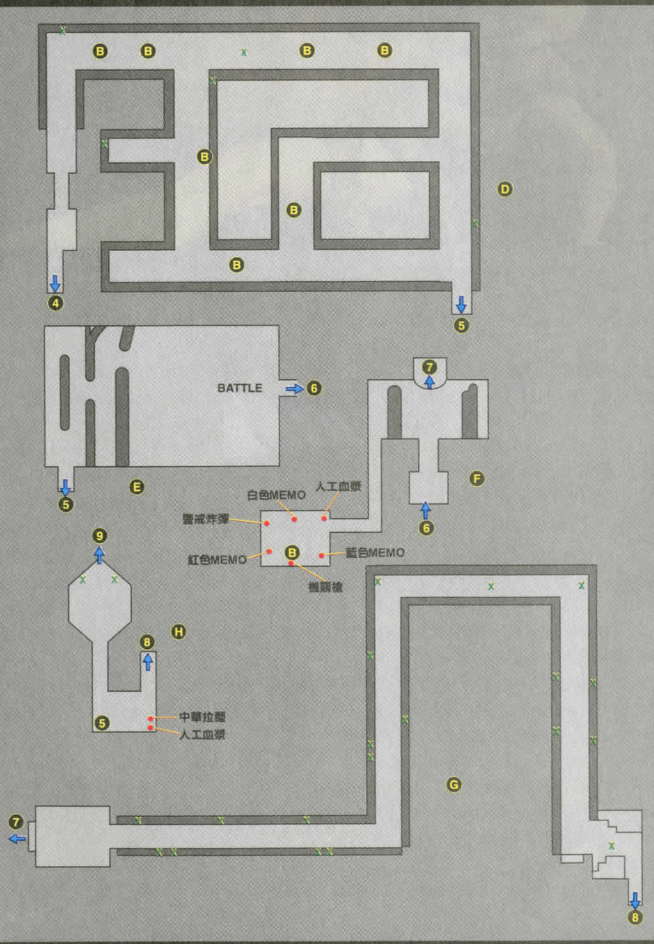
士多啤梨

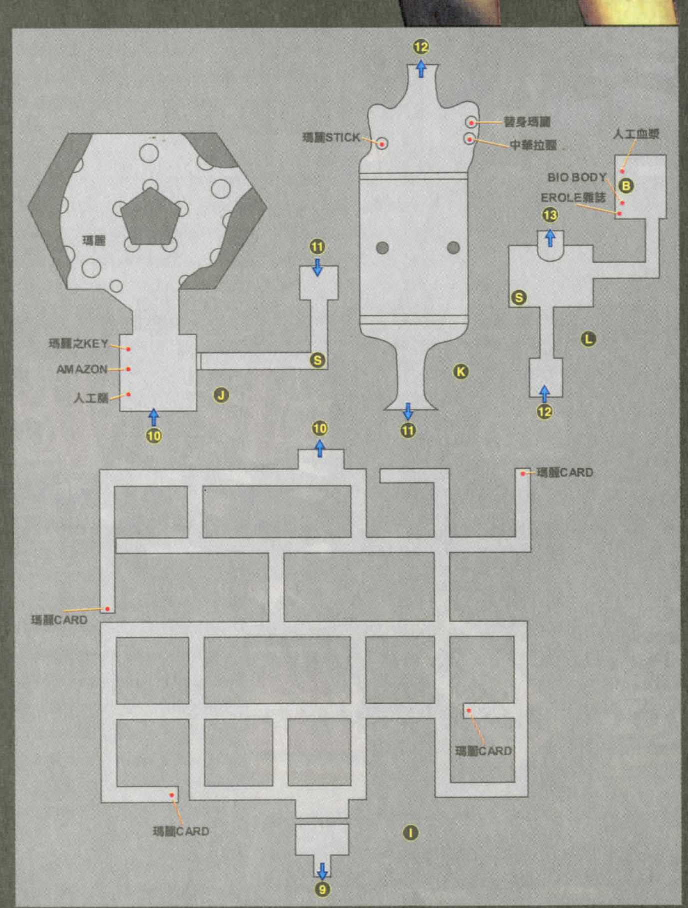
地獄蛋糕

計算機

HASSY

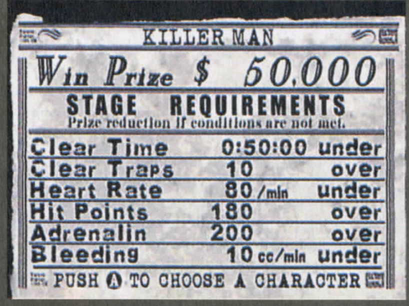
- S SAVE POINT
- B BATTLE
- ● ITEM
- X SHOCK EVENT 可能位置





STAEG 5 — KILLER MAN

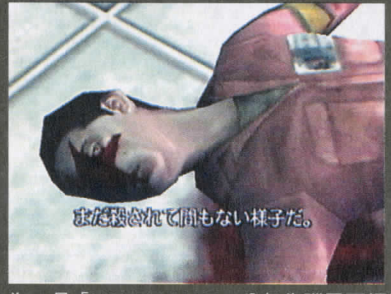
故事背景


KILLER MAN
Win Prize $ 50,000
STAGE REQUIREMENTS
Prize reduction if conditions are not met.

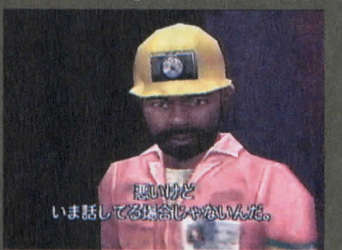
Clear Time	0:50:00	under
Clear Traps	10	over
Heart Rate	80 /min	under
Hit Points	180	over
Adrenalin	200	over
Bleeding	10 cc/min	under

PUSH Ⓐ TO CHOOSE A CHARACTER

1935年，美國經歷過有史以來的大恐慌後，新衝擊事件又再爆發。美國紐約市東8號街的一間銀行，發生一宗「KILLER MAN連續殺人事件」，犯人動機完全不明，而「KILLER MAN」每次行兇後，被害者的臉上都會印有一個紅色星形的記號，所以市民又稱呼他為"KILLER STAR"，結果「KILLER MAN」在兩年間殺害了39人，然後在黑暗之中消失……可是，經過半世紀以上的時代後，「KILLER MAN」的影子再次出現。於曼哈頓市的一個公園中，發現一名水道修理工人的屍體，臉上就印有一個紅色星形的記號，而警方接報後就設立一個緊急調查部……



遊戲開始時，玩者身處在電影室的入口。正當從右邊通道來到控制室，發現一具電影室作業人員的屍體，臉上就印有一個奇妙的記號，而制服上就看到寫上「0017」的數字……至於右邊的儲物櫃就得到一部「恐怖監視器」。於電子密碼裝置輸入0017後來到B地區，從一名伐木工人的石像上取得一把斧頭，並且看見一名職員正為一具「KILLER MAN」公仔失蹤了而煩惱不安，叫玩者有要事就找「加爾家（カニンガム）」主任。進入寫字大樓上，玩者告訴「加爾家」在控制室裡發生一件謀殺案，可惜他並沒有理會，向玩者介紹身邊由以報導娛樂為主題的雜誌而來的紐約記者「JORG S BAKER」。此時，剛才遇見的職員慌張地走來向「加爾家」告訴有關「KILLER MAN」公仔失蹤事件，於是乎「加爾家」便順其自然地請求玩者協助找回它。

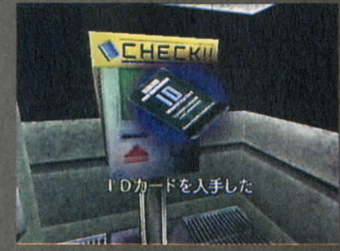






首先到右上方的鐵櫃取得「ITEM SEMSOR」道具，然後從右下方的通道進入停車場，注意這一帶多個地方也有不少SHOCK EVENT存在，而轉角位下的一灘血跡上和前面不遠的桶子還隱藏了敵人，遠離牠們便可避開戰鬥。來到F地區，注意這裡的地方一共隱藏了四場戰鬥，只要參考地圖上的位置，便可輕易避開或作出戒備。從另一邊鐵門來到設備管理室，從架上得到一支長槍，另外於出口旁邊還得到一張「ID CARD」。利用「ID CARD」打開出口回到控制室，JORG S BAKER正在觀察死者，並告訴玩者剛才「加爾家」主任就面色轉變地連絡總部，而死者臉上的星形的記號，推測犯人相信就是傳說中的「KILLER MAN」。









再次返回寫字大樓，發現「加爾家」主任同樣被「KILLER MAN」所殺，臉上同樣刻有紅色星印的記號，而他死前就提到「KILLER MAN」和「查伊索（ジェイソン）」這兩個名字。JORG S BAKER就推算犯人可能是假扮「KILLER MAN」的「查伊索」，而「加爾家」身上就取得一張寫上0824的「KEY CARD」。利用所得的密碼打開左上方的鐵門進入第五號區域，小心入口前後段的保安通道上存有SHOCK EVENT。正當步行不久，突然聽到一把男性呼叫聲，接著在殺戮的聲音後，看到一具屍體從管道倒下，被一輛運輸車運走……注意EVENT發生後，首先將左邊的管道的SHOCK EVENT解除，而來到尾段時，今次就聽到一把女性慘叫聲，接著在殺戮的聲音後，看到一堆斷肢從管道倒下，同樣被一輛運輸車運走……



接著抵達H地區，小心最後一排電力裝置的通道存有SHOCK EVENT，而行前不久就發現一名職員被強烈的激光所殺，並且發現「KILLER MAN」的影子……來到發電室，再發現另一名職員被「KILLER MAN」的激光所殺，JORG S BAKER眼見殺人事件連續發生，便對ILLBLEED存有不少疑惑。至於在水池中就拾得一個不錯的道具「AMAZON」，不過注意旁邊隱藏了SHOCK EVENT。來到I地區，注意第二排的吊袋存有SHOCK EVENT，而前進不久，再次眼見另一名職員被「KILLER MAN」用槍所殺。





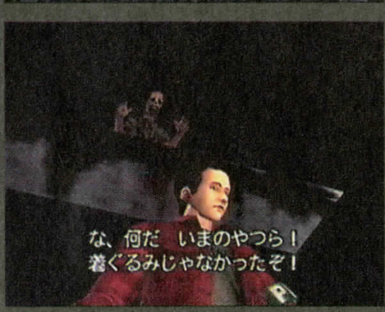
カニンガムがどうしたって！？・・・











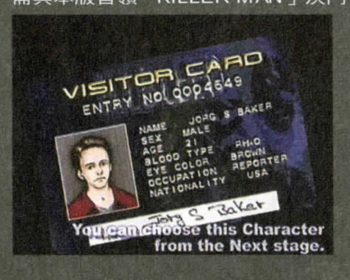
來到盡頭從樓梯到通風口回到大樓，發現「加爾家」的屍體不翼而飛，並且看到右下方的電子門打開了，接著畫面出現一個推理遊戲，就是決定真正元兇，而可疑人物一共有五位，假若選對的話，最後便會得到GOOD ENDING，事件亦會水落石出。相反地，選錯便會得到BAD ENDING，而得不到100萬的BOUNS賞金。其實大家不用傷腦筋，因為正確的答案就是「KILLER MAN」。決定對象後來到J地區的停尸房，JORG S BAKER說出這裡是死體安置的地方，在ILLBLEED中每日都有100人以上死去，而他們就是運送這裡等候火化。這裡的面積非常大，是最花時間的地方，而來到地圖上「#1」的位置時，眼前突然出現一班喪屍，但由於它們的數目實在眾多的關係，而且是不死身，所以玩者只好走為上策，不過JORG S BAKER卻遭背後的一具喪屍帶走……

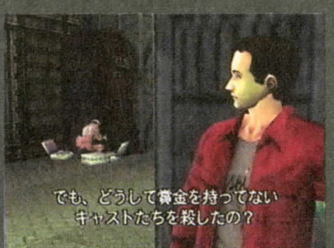






玩者現在的目的，就是找回JORG S BAKER，而沿通道來到平台上，沿左路前進從斷裂的鐵枝落到路軌，再沿路軌來到盡頭便可找到JORG S BAKER，而他就為了答謝玩者的救命之恩，成為第五位同伴。從樓梯返回平台，沿右邊通道的斷裂的鐵支落到路軌，沿路線來到一處有SAVE POINT的地方，玩者應首先在這裡儲存遊戲進度和使用「AMAZON」道具將各項能力全滿，因為之後便需與本版首領「KILLER MAN」決鬥。

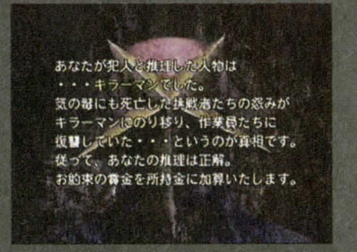


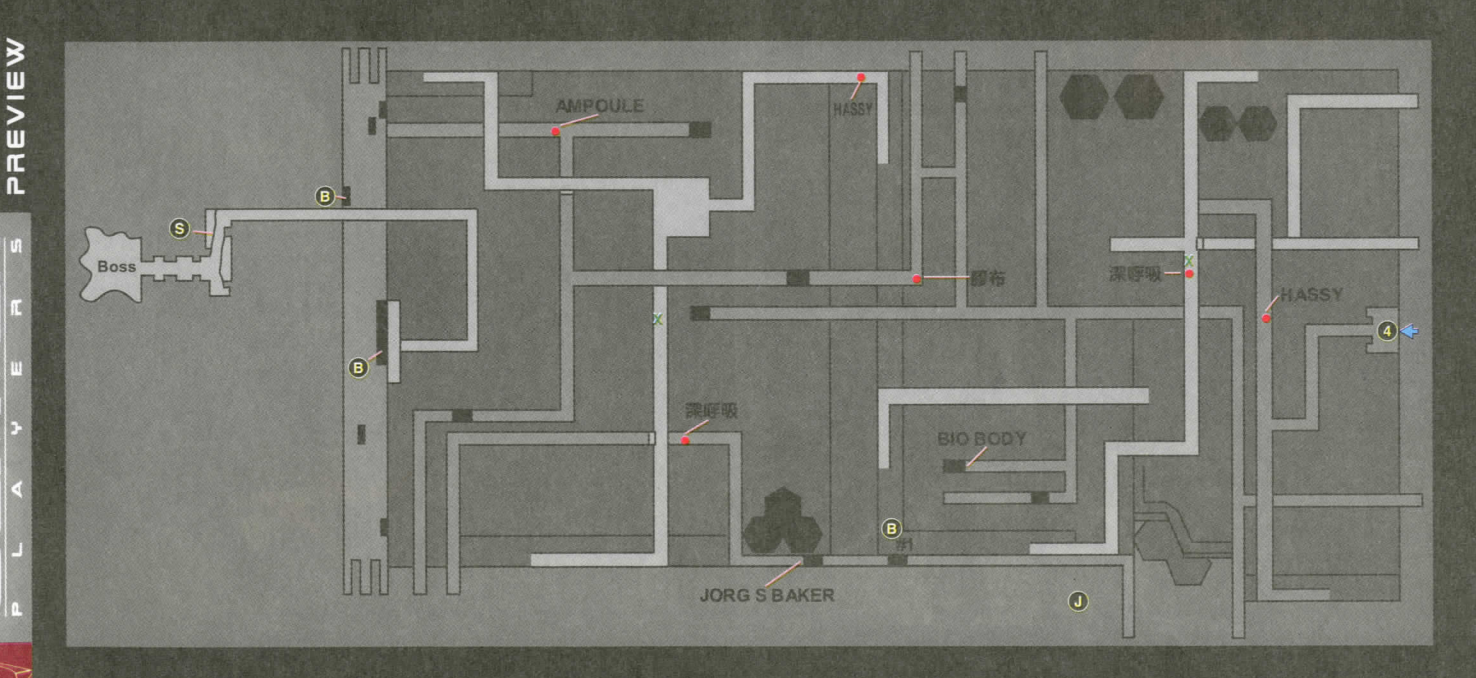


「KILLER MAN」之戰

老實說要消滅「KILLER MAN」並不困難。雖然他懂得使用隱身術，經常會在玩者身後出現，但是並不需要因而不停地奔跑來避開，只要利用長槍，無論幾遠也可令它受到傷害，而射程越近攻擊力就越高。至於它的攻擊方法一共有四種，分別是長距離的激光炮，待它儲氣之際，按A和左或右二下便可輕易避開，然後就是反擊的好時機；第二種是接近它便會發出的光環攻擊；第三種是追蹤型電流攻擊，是無法避開；第四種則是另一種近距離攻擊，往後閃避便可。







AMAZON
BIO BODY
中華拉麵
人工血漿

S SAVE POINT
B BATTLE
● ITEM
X SHOCK EVENT 可能位置

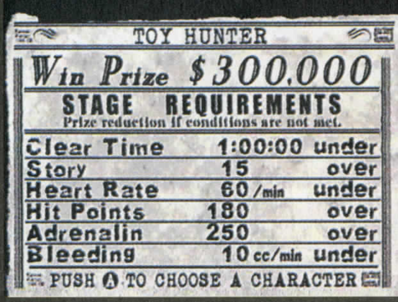
恐怖監視器
ITEM SEMSOR
ID CARD
散彈槍
入口

AMAZON
人工腦

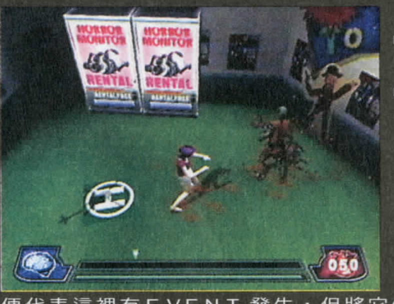


STAEG 6 — TOY HUNTER

故事背景



人氣系列「TOY HUNTER」(反斗奇兵)的精彩電影，其最新作的副題為「胡迪到地獄去」。雖然前作胡迪將墨西哥的一個仙人掌打敗，可是並不代表他的冒險之旅就此結束。胡迪三年後返回自己的故鄉，怎知新的冒險旅程將會很快又再開始。他的故鄉，擁有很多會得到快樂的道具之寶箱，包括好朋友伊多先生，而胡迪也可以與多年沒見的朋友和道具重逢，過著昔日和平的生活。可是，胡迪的主人希利近日發生一些奇怪的事，胡迪為了將事情解決，所以新的冒險旅程又再展開……



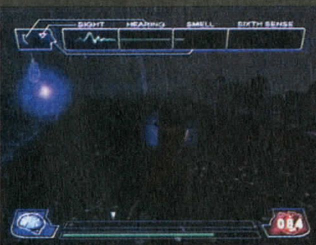
遊戲一開始，首先拿取「恐怖監視器」和一把「手槍」，然後到售票處取得一張「入場券」，不過取得之前需對付一名敵人。入場後，玩者被不知明的物體裝扮成「反斗奇兵」中的胡迪，接著便出現另一名胡迪講解遊戲的玩法。版圖中隱藏了多個單元故事，如果「恐怖監視器」中被鎖定的目標有「STORY」的顯示，便代表這裡有EVENT發生，但將它們解除的話，不單錯失這些EVENT，亦會同時影響所得的賞金。一進入B地區，就有三個EVENT發生，一個是牆上看見一名女孩子說出「我要睡覺了，晚安，性感娃娃、瑪麗和胡迪。」，第二個是遇見性感娃娃，而第三個則是瑪麗告訴胡迪的主人希利(ヘンリー)生病了。

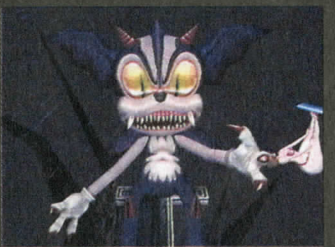


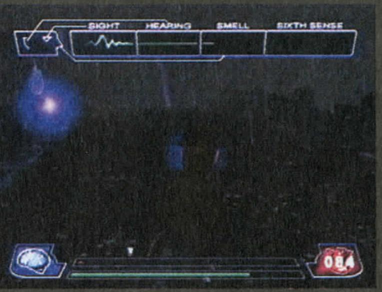




來到C地區的書架上，希利告訴胡迪自己感到很頭痛，接著他的臉上就出現毀爛……D地區中，得知希利經已逝世，並且看到他與性感娃娃一同在棺材中，而出口上的廣播器也有EVENT存在。來到E地區中，注意通道上存有一些SHOCK EVENT。沿通道來到墓地上，注意一些墓碑存有SHOCK EVENT，而第二個藍色幽靈就隱藏了敵人。來到大十字架前，遇見希利和性感娃娃的靈體，接著便出現一隻巨大邪惡版SONIC將性感娃娃帶走，而來到大樹時，同樣有EVENT發生，瑪麗出現向胡迪請求要拯救性感娃娃。







從水道來到出口前，注意左上方的廣播器也有EVENT發生，而前面右邊的垃圾桶就得到一張「ER優惠券」。進入市街上，注意轉角位有二名女神槍手的敵人存在，是無法避開，所以只好作一戰。沿街道來到一間叫「EGG BAR」的酒吧前，胡迪想到有酒喝感到非常高興。進入酒吧中，看見台上三名蛋人正在唱歌，存心挑逗胡迪，於是心中極為不憤的他，立即開槍射殺他們……雖然這場戰鬥要應付三名敵人，但是只要與敵人保持距離來攻擊他們便不成問題。戰勝後，胡迪打算從後門離開酒吧時，卻被警車重重包圍，就是這樣，胡迪便被警方逮捕。







進入警局，這裡不單有拍照機作記錄遊戲進度外，還可利用剛才取得的「ER優惠券」，到ER手術室以六折的優惠進行手術。行前不久，一名警員就叫囚犯胡迪到577號室，注意這裡的獄室大部份也存有SHOCK EVENT，而當來到審判庭時，審判官說出被告胡迪觸犯了玩具刑法第99條，而被判處死刑，執行時間為今日下午6時，刑罰是吊頸而死。來到H地區的另一面獄室，注意這裡的獄室同樣有SHOCK EVENT存在，而來到最後一間獄室，就遇上一位在監獄中生活了19年，名叫波多(ポテドン)的異種生物，原來他想脫獄途中因燃料用盡而無法活動，還知道胡迪是正在拯救性感娃娃，表示若果幫助他，他就會說出一些相關情報。於是乎，胡迪到對面獄室中的一個油桶，取得一罐叫「GASOLIME」的燃料。回到波多裡利用「GASOLIME」拯救他後，他遵守承諾說出根據「玩具聖書」的記載，要見到性感娃娃，方法就是接受死刑來到地獄中，而胡迪聽到有方法拯救性感娃娃，也感到十分之開心。



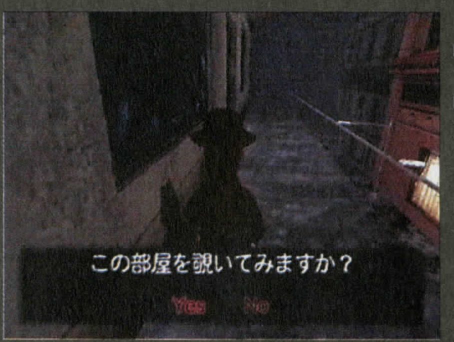


到達刑場，注意這裡的斷頭台存有SHOCK EVENT，而胡迪打算接受死刑，準備到地獄會見性感娃娃的一剎那間，波多突然前來將繩索切斷，令胡迪跌落一個地下室。從出口來到地下水道，注意有一處地方存有SHOCK EVENT，只要參考地圖便可解除它。正當胡迪來到橋的中間時，波多來到，此時胡迪立即向波多說出為何要救自己，而他就解釋其實以普通的死刑方式是行不通的，而他再一次閱讀「玩具聖書」後，原來性感娃娃身在的地獄是叫「玩具地獄」，並非普通的地獄，如不是我及時救了你，你就早已死去了。接著波多就說出到「玩具地獄」的方法，是首先通過這條

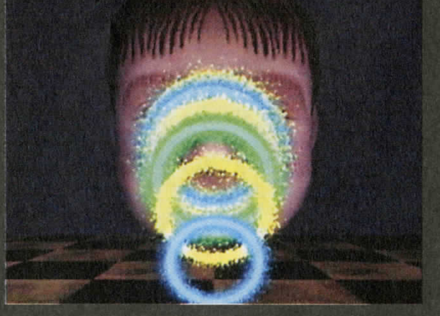




地下水道，就會來到一處人類居住的城鎮，那裡有一名與希利樣貌相同的孩子，只要進入這位孩子的棺材，便可進入「玩具地獄」。接著胡迪便乘坐波多離開這兒，可是差不多來到出口時，波多的燃料經已用盡，而最後胡迪就得到一塊「POTEDON CHIP」晶片。



離開地下水道來到M地區的城鎮，這個地方並沒有SHOCK EVENT存在，玩者大可放心前進。另外，不妨首先取得這裡擺放於不同地方的道具，才到酒吧邊的樓梯上到閣樓，但注意樓梯前隱藏了敵人，然後調查第一塊窗，便會有一隻手將胡迪捉到房間內。屋內就發現如波多所說真的有一位與希利樣貌相似的孩子，而胡迪也想到將會可以見到性感娃娃而大為開心，並且發現房間內有一部與波多十分相似的機器，於是乎便將「POTEDON CHIP」晶片安裝到這部機器上，令到波多也可以重獲新生，接著波多便叫胡迪利用附近的一支激光槍，擊倒這名孩子，雖然胡迪起初拒





絕，但是為了拯救性感娃娃，也只好這樣做。成功擊倒他後，眼前顯現一條通道，而胡迪進入後，應先緊貼牆邊到拍照機SAVE，因為當接觸轉角位時，便會自動來到「玩具地獄」中應付首領戰。

來到「玩具地獄」的深處，遇上早前在墓地中遇見的邪惡版SONIC，而本版的首腦戰亦由此展開。這名首腦的特點，就是玩者並不是單純以攻擊正身，就可以傷害到他，而是當攻擊他後，他便會彈出一些環，這時就是攻擊這些環才能令他受到傷害。戰勝他後，胡迪也總算成功救回性感娃娃，然後由波多帶領一同離開……

當玩者完成第六版回到「ILLBLEED」主題公園上，便可以進入MICHAEL博物館中，從三名最終首領選擇一名來挑戰，而戰勝後就可得到100萬美元的賞金，以下就是各首領的介紹及對戰方法。





最終首領1「OHNOMAN」



防禦力最強的大力士無頭首領，雙手持有一把鏈刀，不過殺傷力並不強，要消滅它絕不困難。只要與它保持一定距離來攻擊的話，當它出手之後，就是攻擊的好時機。

最終首領2「BULLSTINGER」



擁有最強攻擊和敏捷力的首領，而且還懂得回復體力，若果它的身上閃著綠色的時候，就需馬上攻擊它，否則便會讓它成功回復體力。此外，還要注意它的左爪，當看見它出手之際，應立即向後閃避，否則便會受到很大的傷害。

最終首領3「FEAR SPIDER」

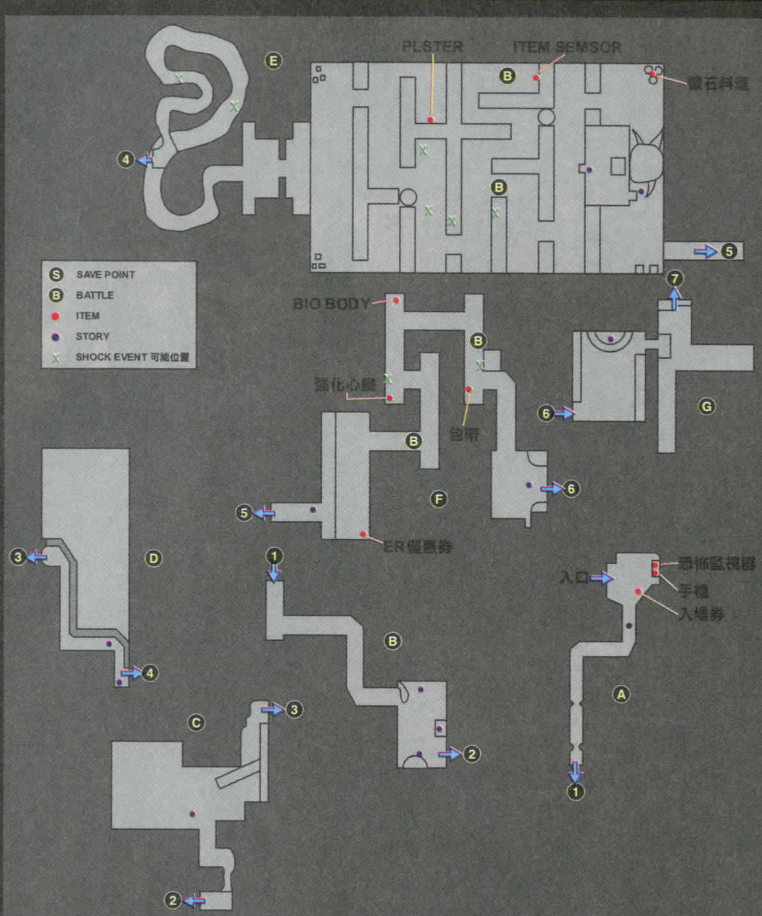


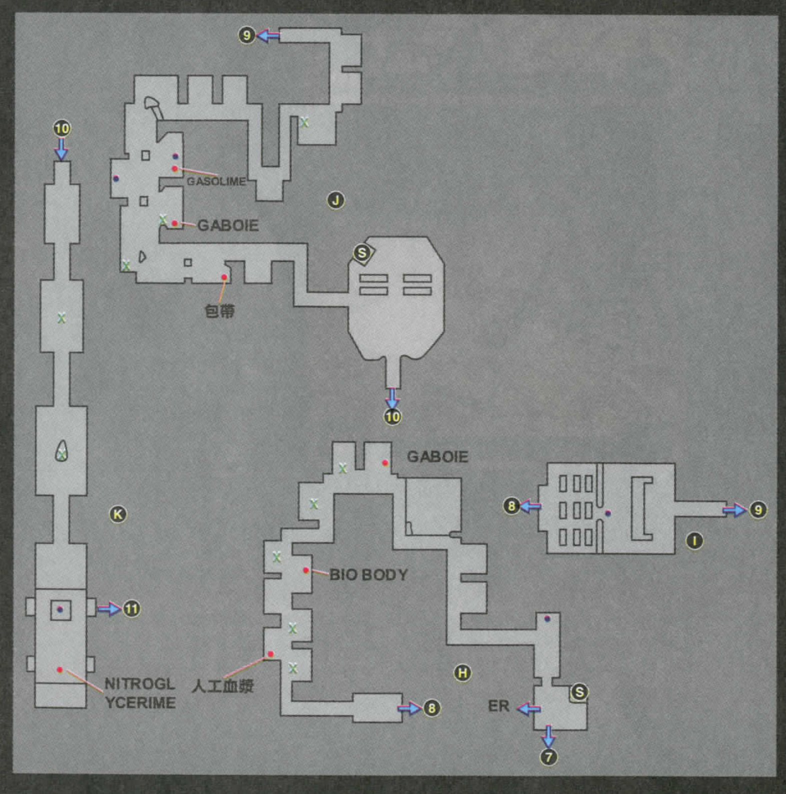
曾在第4版中露面過的首領DONALD CASH，是最花時間的一隻，主要原因是當牠受到一定程度傷害後，便會跳到天花板上，這時玩者便不能攻擊它，只能攻擊幾隻由它所放出的小蜘蛛，要完全消滅牠們，才會令它再次出現。另外，當對付小蜘蛛的時候，應盡量不停走動來避開它所放出的蜘蛛網。

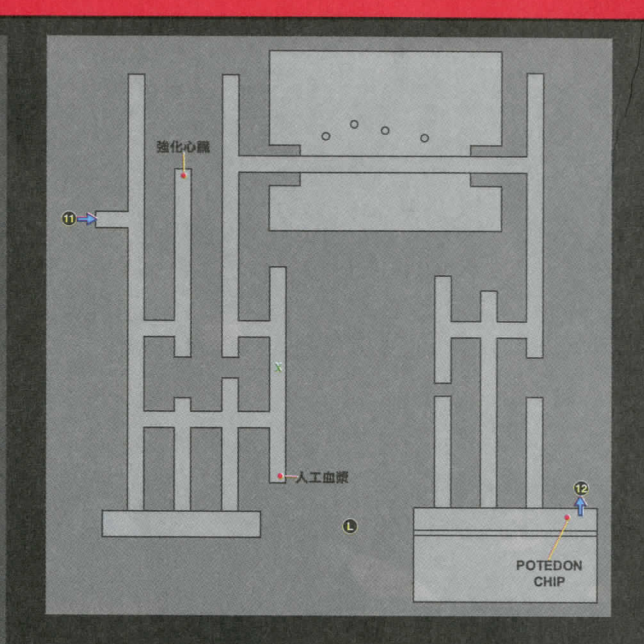
公開真正結局出現條件！

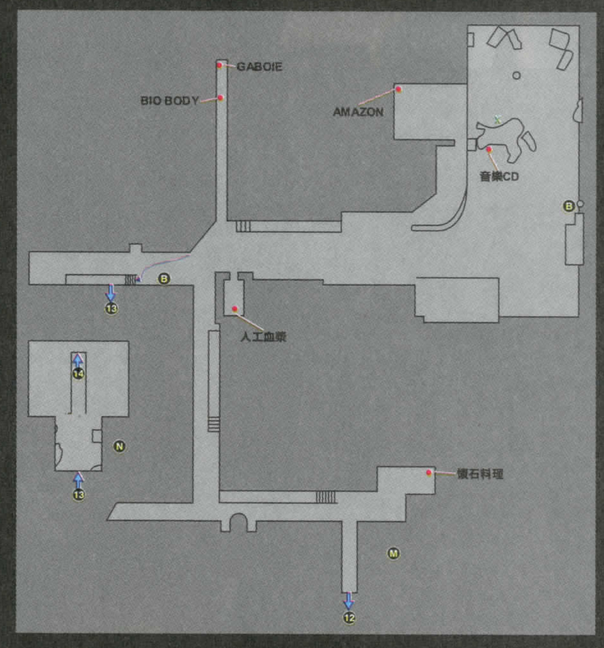
很多玩家一定有這個疑問，為何救齊所有同伴也得不到真正結局。其實條件是當以這情況完成遊戲的話，利用爆機後的SAVE，以不救人的方式再完成一次遊戲，這樣便會見到Eriko獨立的真正結局，而每完成一版後，更會見到Eriko的衣服逐漸減少。至於第一版要如何避開自動拯救Kevin，就是當擊敗首領後，待十分鐘左右，他就會一命烏呼。


— THE END —


PLSTER
ITEM SEMSOR
懷石料理
SAVE POINT
BATTLE
ITEM
STORY
SHOCK EVENT 可能位置
BIO BODY
強化心臟
包帶
ER優惠券
入口
恐怖監視器
手機
入場券


GASOLIME
GABOIE
包帶
GABOIE
BIO BODY
NITROGL YCERIME
人工血漿
ER


強化心臟
人工血漿
POTEDON CHIP


GABOIE
BIO BODY
AMAZON
音樂CD
人工血漿
懷石料理



GAMEPLAYERS EXTRA

VOL.011



By 無責任主持人·金



辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下討論題目，之後讀者可以把自己的個人資料郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓 GamePlayers X收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，被選中的讀者將會把討論內容刊登在本論壇之上，而我們每期更會送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加！

出場人物

遊戲零售商：A君
本論壇主持人
GamePlayers X某編輯：B君
讀者：浩

第一次辯論壇正式開始

主持人：這次是辯論壇的第一次進行，先多謝大家的參與。

A、B君同聲：不用客氣！

主持人：今期是首次有讀者參與，「浩」先說句話吧！

浩：大家好！

主持人：那麼便開始討論，我們就談談旋風一樣的《Gran Turismo 3》(以下簡稱GT3)吧！



討論開始

主持人：A君，你這次大是否想發言先呢？

A君：當然！今期假期都係精彩，單單一隻《GT3》已經平均「炒」到$1000的水平，最高價更去到$1300，大家都可以看到它受歡迎的程度吧！

B君：《GT3》無可否認是一隻好遊戲，畫面質素超一流、製作認真、還收錄即將推出的車輛，單是以上幾點已經有本身的價值。

浩：雖然話有價值，但$1300始終太過份點吧！

A君(大聲地)：話並不是這樣說啊！香港這個自由社會，正所謂「有人願打，有人願煞」，就算有商人炒賣，都要有玩家接貨才成事嘛！

A君(吸了口大氣)：即使是$1300這個價錢都仍然有買家的支持，這便証明了在世上仍有人認為《GT3》值這個價錢啦！而且世事便是如此，想快想要好的東西便要付出，不願意的唯有等，這亦是一種公平的現象。

浩：你亦有你的道理，但如終$1300並不是一個少數目，即使我這類在職人士都要三思而行，那麼豈不是大部份學生都無緣做第一批的玩家？那樣也算是公平？

A君：在求過於供的情況下，過份炒賣也無可厚非，對於學生一族只可說聲無可奈何，不過亦並非全部零售商也推價錢推至那麼高，所以學生也有機會嘛……

B君：市場上的確有價錢過高的問題，但現在價錢已回落至稍為合理的水平，所以玩家亦總算有好日子過了。

浩（搖頭中）：唉……

主持人：不要再講價錢了，講錢失感情嘛！還是說回遊戲本身，各位除了覺得《GT3》畫面美觀外，還有甚麼優點呢？

A君：講GAME還是你們編輯先發言吧！

B君：那麼我便不容氣了，先講遊戲的玩法，現今的賽車大概分為FF、FR、MR和4WD四大種類，每種都由不同原理所推動，所以駕駛的方式亦完全不同，而《GT3》除了包含了以上4種外，在操控方便的仿真程度極高，換句話說玩家就像駕駛真車一樣，單是這兩點已吸引到不少賽車迷。

浩：不要忘記《GT3》內收錄了不少「戰車」，有些可能是有錢都未必買到，所以這方面更能吸引到玩家。

A君：那麼便不要忘記USB的呔盤和腳制，有了這些配備還不是如虎添翼？



浩、B君：的而且確……

浩：還有那些裝備會震動啊，感覺更像街機，這是很多玩家夢寐以求的佳品啊！

B君：冇錯！冇錯！對於某些人來說，有了這類型的摰才能發揮真正的實力。

主持人：似乎大家都是愛車之人喎……

眾人：唔……



主持人：那麼大家認為《GT3》和較早前的《首都高ZERO》和《BATTLE GEAR 2》比較又如何呢？

B君：其實它們是3種完全不同的遊戲，《首都高ZERO》是以公路賽為主，《BATTLE GEAR 2》是山路加上模仿漫畫，和《GT3》所取的方向各異，所以根本無從比較。

浩：不過它們亦有一個共通點，就是在操控上都非常像真，全部都是好遊戲。

A、B君：完全正確！

主持人：那麼各位在討論後，對於《GT3》有甚麼結果呢？

B君：首先大家都認同《GT3》是一隻好遊戲。

浩：但遊戲炒賣的情況確實嚴重。

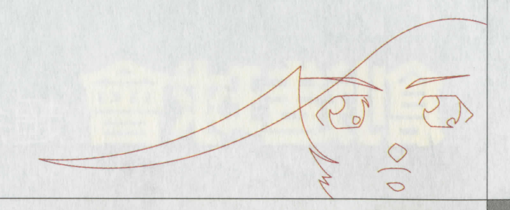
A君：可惜這亦是自由社會上的一個特徵，所以大家只有默默承受。

主持人：這個就是結論？

各人(同聲)：是！

主持人：那麼今期的辯論壇便到此為止，多謝各位參與。

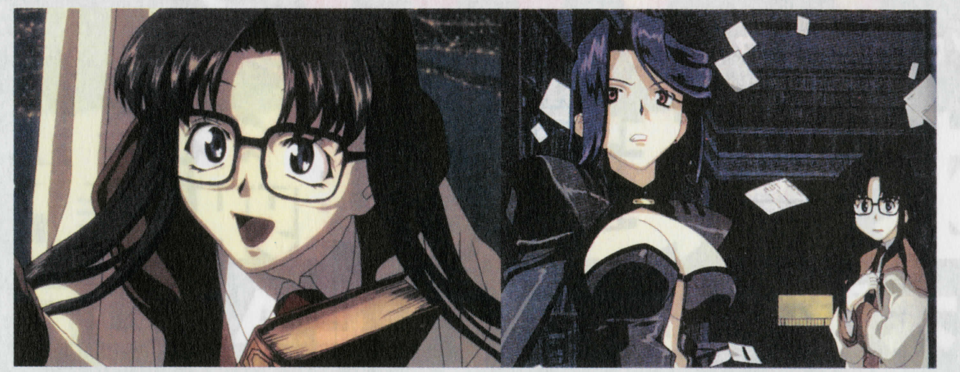
在刊登過示範文章後，今期的辯論亦告一段落，下期的辯論壇當然還會繼續舉行，形式依然是面對面的對談，如果有意和我們面談的話，各位可以把自己的個人資料、電話郵寄或Email`有關地址即可。最後請大家多多支持！



全3卷OVA，各30分鐘
類型：DVD
各售5800日圓



R.O.D Read Or Die VOL.1



由漫畫到小說，再由小說到動畫OVA，近年動畫界又一力作。R.O.D是集英社近期的名氣漫畫，作品深受漫畫迷歡迎，於是轉而進軍小說界，再度報捷，繼續乘勝追擊，闖進動畫界！

CODE NAME=The PAPER



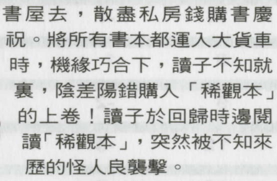




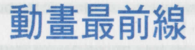
平日是平凡的熱血代課女教師，好書如命！另一面是大英圖書館的特工「The Paper」，又名「好書兇」！「讀子 Leadman」，愛書的狂熱，可以控制紙張，化成任何形狀，千變萬化，攻擊防禦，盡在一體！

某一天，美國議會圖書館受「世界偉人組織」的日本風怪人所襲，痛失600本藏書。由於事態嚴重，美國議會圖書館請求大英圖書館特殊工作部協幫，拜託逮捕犯人及尋回被奪的「稀觀本」。

碰巧，讀子當時正好在日本「神保町」一間學校找到空缺代課，就到市內一間舊書屋去，散盡私房錢購書慶祝。將所有書本都運入大貨車時，機緣巧合下，讀子不知就裏，陰差陽錯購入「稀觀本」的上卷！讀子於回歸時邊閱讀「稀觀本」，突然被不知來歷的怪人良襲擊。



為保護書本，讀子運用能力，擊退怪人，知釋該書本正是屬於美國會議圖書館的「稀觀本」其中一卷，事情一路發展，讀子於是是回歸大英圖書館，與一伙同僚攜手合作，跟「世界怪人組織」進行死鬥。



「天空之艾斯嘉科尼電影版」與「真三一萬能俠對Neo三一萬能俠」經已於4月28日，由「Orgin Video Entertainment Company Limited」代理推出，各動畫迷萬勿錯過。





精選動畫時間表

(5月2日至5月15日)

星期一至五

無線電視翡翠台

06:00 晴天Pig Pig (重播)
08:55 變形火車俠 (重播)
09:10 至Net小人類
連「雷霆守護者」 5月14日起轉播「發明Boy卡力柏」
09:55 變形火車俠 (重播)
10:10 機動新世紀 (重播)
15:10 超人迪加 (重播) 5月7日起轉播「星際漫遊YAYAYA」
15:40 數碼暴龍 (重播)
16:20 至Net小人類
連「雷霆守護者」(原名：地球防衛企業) 5月13日起轉播「發明Boy卡力柏」
17:05 微星小超人(逢星期一、三、五)，福星大咀鳥(逢星期二、四)
01:15 嘩鬼校園 (逢星期五凌晨)
凌晨 扭計小霸王 01:00後播放，每天時間不定，請自行留意公布

亞洲電視

10:50 BB大晒
16:00 電子寵物小美神 (重播)
16:55 新世紀金鋼戰神

周末

無線無視翡翠台

09:30 斑點狗歷險記
09:35 戰地少女 (重播) 4月21日播放
09:55 安妮記趣
10:20 小魔女Do-Re-Mi ☆
10:50 YO!我係馬騮精 (重播)
11:20 百變小櫻MAGIC咭 (重播)
11:55 少女革命 ☆☆
15:10 乖乖砵砵車 (重播)
16:00 機甲小寶
16:30 夢幻戰隊 5月12日起轉播『宇宙海盜哈洛高』
17:30 忍者亂太郎 (重播) ※賽馬日改延至17:50分播放) ☆
17:55 時空小偵探 (重播) ※賽馬日暫停
02:30 快打旋風 (重播)

亞洲電視

09:30 小露寶 (重播)
10:25 超級蜘蛛女
15:30 心跳回憶OVA (5月12日起)
17:00 末日戰士
17:30 無敵車神
22:30 頭文字D ☆☆

週日

無線無視翡翠台

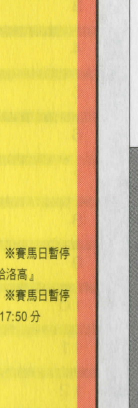
06:00 兩小無猜
09:00 魔法陣咕嚕咕嚕
09:30 勇者警察 ☆☆
09:55 冒險英雄
10:25 數碼戰隊
15:00 乖乖砵砵車 (重播)
15:30 中華一番 (重播) ※賽馬日暫停
16:00 機甲小寶 (重播) ☆ ※賽馬日暫停
16:30 夢幻戰隊 5月12日起轉播『宇宙海盜哈洛高』
17:00 迷你愛神 (重播) ☆ ※賽馬日暫停
17:30 忍者亂太郎 (重播) ☆ ※賽馬日改延至17:50分

17:50 時空小偵探 ※賽馬日暫停

亞洲電視

09:30 鬼馬黃巴士 (重播)
10:00 相聚一刻 ☆
17:00 末日戰士
17:30 無敵車神
23:50 遊戲王 ☆☆
00:20 金田一少年事件簿 ☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準







創造球會超級聯賽

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB！

第三屆創造球會超級聯賽積分排名表

排名	隊名	積分	勝	和	負	得球	失球	得失球差	備住
1	MAGE	15	5	0	0	18	1	17	UP!
2	橫濱Rafale	12	4	0	1	17	4	13	NEW!
3	水皮	10	3	1	1	11	7	4	NEW!
4	暴風隊	10	3	1	1	11	7	4	
5	G.J.	9	3	0	2	13	9	4	NEW!
6	Dream Team	9	3	0	2	8	5	3	
7	岡山BALLENA隊	8	2	2	1	7	7	0	
8	橫濱隊	7	2	1	2	10	11	-1	UP!
9	夢幻球隊	6	2	0	3	10	9	1	UP!
10	前進隊	6	2	0	3	7	9	-2	UP!
11	SFIDA祖	6	2	0	3	9	12	-3	
12	RSMD	6	2	0	3	5	10	-5	
13	Wong Chak Hung隊	6	2	0	3	6	15	-9	
14	至尊南華	5	1	2	2	9	12	-3	
15	敢死隊	1	0	1	4	4	15	-11	NEW!
16	世田谷隊	0	0	0	5	8	20	-12	UP!

註：
UP!為球隊有在今屆聯賽中更新。
NEW!為新參加聯賽的球隊。

第一回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 暴風隊	2－1
敢死隊 對 水皮	0－3
G.J. 對 RSMD	2－1
Wong Chak Hung隊 對 岡山BALLENA隊	0－4
世田谷隊 對 前進隊	1－3
橫濱Rafale 對 夢幻球隊	2－0
SFIDA祖 對 至尊南華	3－1
橫濱隊 對 MAGE	0－4

第二回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對Wong Chak Hung隊	2－1
暴風隊 對 岡山BALLENA隊	0－0
前進隊 對 橫濱隊	0－3
橫濱Rafale 對 MAGE	1－3
敢死隊 對 至尊南華	1－5
世田谷隊 對 G.J.	2－4
水皮 對 RSMD	2－0
夢幻球隊 對 SFIDA祖	4－1

第三回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 岡山BALLENA隊	0－1
暴風隊 對 世田谷隊	4－2
Wong Chak Hung隊 對 前進隊	2－1
G.J. 對 夢幻球隊	4－0
敢死隊 對 MAGE	0－3
水皮 對 至尊南華	1－1
橫濱Rafale 對 橫濱隊	3－1
RSMD 對 SFIDA祖	2－1

第四回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 世田谷隊	4－1
暴風隊 對 前進隊	3－2
Wong Chak Hung隊 對 G.J.	3－2
岡山BALLENA隊 對 橫濱Rafale	0－5
夢幻球隊 對 RSMD	1－2
水皮 對 MAGE	0－4
敢死隊 對 SFIDA祖	1－2
橫濱隊 對 至尊南華	2－2

第五回賽果

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 前進隊	0－1
暴風隊 對 G.J.	3－1
Wong Chak Hung隊 對 橫濱Rafale	0－6
岡山BALLENA隊 對 敢死隊	2－2
世田谷隊 對 水皮	2－5
RSMD 對 MAGE	0－4
夢幻球隊 對 至尊南華	5－0
橫濱隊 對 SFIDA祖	4－2

賽後超短報

報導員：剛好路過的小吉

經過了五回合的比賽後，去屆冠軍「MAGE」仍然不減其王者本色，現已五連勝排榜首，而新球隊「橫濱Rafale」、「水皮」和「G.J.」，分別取得聯賽的第二、第三及第五名這不錯的成績，而是次比賽中，最令人意外的是去屆亞軍「RSMD」只能取得6分排第十二名，不過情況亦可解釋為聯賽的水準已提高不少。

參加辦法：

有關第四季聯賽詳情，敬請留意日後公佈。

聯賽獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠軍可獲1000港元，而亞軍和季軍皆能獲得精美禮品。

備註：

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。

參賽規則：

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改(例如使用金手指等）
3. 如發現違反任何聯規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格

校園槍擊案家屬追討遊戲公司50億

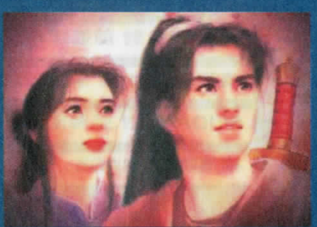
在兩年前，美國的哥倫比亞大學發生的校園槍擊案大家還有印象吧！當時已引起一連串暴力遊戲對兒童影響的言論，就在最近，受害者的家屬聯合控訴25家遊戲公司，並提出要求50億賠償。

受害者家屬認為盛行的動作射擊和暴力遊戲，例如《Doom》、《Quake》和《Redneck Rampage》等成為兇手屠殺學生的模仿對像，於是把問題鬧上法庭，而牽涉在內的遊戲公司包括Nintendo of America、Atari、Sega of America、Activision、Sony Computer Entertainment、AOL Time Warner、Id Software、Virgin Interactive Media和GT Interactive等大大小小共25家公司，控方並要求50億美元作為懲罰款項和對家屬的賠償。

不過暫時有關的公司仍未就事件作出任何評論，但表示已開始關注。而今次的訴訟將會是近年來，繼美國煙草公司的案件後，另一單涉及大額賠償的法庭新聞。(金)

好壞參半的《仙劍》年

其實在本年內除了大型網路遊戲《仙劍Online》將會在本年年底推出外，今個暑假也會由《仙劍》系列充斥整個火熱夏天。



以上所說的就是將在暑假期間推出的《新仙劍奇俠傳》和《仙劍客棧》，先說說後者，它是一隻模擬經營遊戲，地點就是李逍遙初登場的客棧，在一年之內除了要經營生意外，還要和三位紅顏知己培養感情。至於《新仙劍奇俠傳》，它是一部全新製作的獨立遊戲，與萬眾期待的《仙劍奇俠傳2》完全不同，不過後者在本年內推出的希望不大，大宇果然為玩家帶來好壞參半的消息。(金)

PuyoPuyo 也打字



深愛女孩子愛好的遊戲《Puyo Puyo》曾經推出過不同的版本，亦曾經在不同的機種上推出過，最近《Puyo Puyo》想弄點新意思，來個不一樣的遊戲。

今次《Puyo Puyo》決定推出一個集合打字及Puzzle的遊戲《Type da Puyo Puyo》，遊戲基本上跟舊有的《Puyo Puyo》遊戲沒有什麼大分別，玩者將四顆同色的Puyo連在一起便會消失，而且可以利用連鎖的技巧去打倒敵人，不過玩者今次不再是單純的用方向鍵去控制Puyo，而是要透過Typing去玩這個遊戲。遊戲開始時畫面中央會有字出現，玩者要盡快將字打完，之後便可以控制Puyo落下的位置，令遊戲的難度大大增加，玩者要眼明手快才可以過版。

而在畫面右方會有兩條不同的能量，只要玩者打的字正確，這氣能量便會增加，如果能量儲至全滿時，還可以使出特別技。此外遊戲中亦有不同的輸入方法供玩者選擇，而在字母輸入方面，某些字亦可以更改輸入方法。遊戲Level亦有容易、普通及難供玩者選擇。遊戲將於5月25日發售，定價為4200日元。(Gameplayers.com.hk)

不分類報導

Blizzard最近宣佈了《Diablo II》中的一個嚴重的Bug，就是使用Hardcore作人物的連線遊戲玩家可能會被外來不明人物殺掉，暫時製作小組仍在進行修正工作，所以建議使用者以密碼來保障自己角色的安全。

擁有200萬人成為會員的台灣宏碁戲谷(AcerGameZone)，因為遊戲免費而引致入不敷出，因此計劃在9至10月間改為付款遊戲形式，但收費標準暫時未定。

由田中芳樹同名小說改編的《銀河英雄傳說》宇宙戰模擬遊戲中文版本即將推出第6集，並且預計在5月發售。

取材自霹靂布袋戲的《創世霹靂》網路遊戲預定在本年8月1日正式上市。

NVidia宣佈旗下的GeForce3和GeForce2將會降價，想升級的朋友請看準時機。

SEGA位於北美地區的子公司Sega.Com Inc.宣佈大幅裁員約120人，但仍雖調將會繼續經營PC和DC的網絡對戰服務。



Emperor：Battle For Dune

PC GAME

發行商：EA Games
製造商：Westwood Studios
遊戲類型：STG
發售日期：2001 年6 月
系統需求：Windows 95/98/2000

by 金

每次看到 WESTWOOD 這公司名字，便會自動地想起《Command & Conquer》系列，也聯想到戰略遊戲，雖然以上提到的《C&C》正在製作兩隻不同類型的作品，但其實該公司除了這系列外，還有個別的出色遊戲出品，以下的《Emperor：Battle For Dune》就是其中之一。





剖析三大家族

遊戲內分為 3 個主要勢力，玩家將要選擇其中一個，以下是逐一的解說：

Atreides



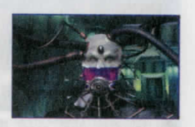
一個由貴族組成的家族，利用公平和寬宏的手法管治達10 個世紀之久，所有人民的心理和物質上都能得到滿足，因此士兵是宇宙之內最團結和忠心的一群，而且亦得到一些小部落的支持。此外Atreides還擁有引以為傲的空軍Ornithopters和不容忽視的陸地戰車隊，這些都足以說明她能維持10 個世紀統治的原因。

Harkonnen



Harkonnen 和 Atreides 完全相反，建基於一個工業廢料的星球上，而且統治手法亦和環境相當吻合，冷漠、恐怖和殘忍都充斥在這片大地上，這樣的環境為Harkonnen培育出一群兇猛的士兵，腦內只有拼命的念頭為他們帶來不少勝仗，不過謠傳擁有被禁的核武器更令人恐懼。

Ordos



一個由身份不明的領袖所統治的家族，位於一個遙遠而冰封的星球之內，無人清楚政府內部運作，只知是由秘密企業在背後利用貿易和走私的金錢支持，並且非法購入大量先進軍備，所以科技遠遠超越Atreides和Harkonnen，不過金錢不能買到忠誠，所以逃兵的個案異常地高，亦是這民族存在的最大問題。

萬載不變的人類本性

故事發生在久遠的未來10190年，當時人類的政權已達致宇宙的層面，不過這只是表面的風光，內裡卻隱藏著種種的問題，而問題的根源正來自過往的歷史，因為當年開發宇宙的正是一班貴族，所以當得到成果後，那些有價值的星球便順理成章變為他們的新領土，不過過去的歷史告訴我們，只要擁有鬥互之見和自私的心，戰爭便會再次重現，即使過去有偉大的王帝鎮壓著貴族的野心，但駕崩後就像缺堤的河流一樣，在利慾薰心的情況下不顧一切地發動戰爭，而大家就正是需要幫助那些追求權力的貴族。

取長補短的小部落

除了以上介紹的3個大家族外，還有5個規模較小的部落存在，她們分別是House Ix、The Fremen、The Sardaukar、The Guild 和House Tleilaxu 而玩家並不能直接控制她們，大家只能靠著拉攏關係來「借助」她們的力量，因為每個部落都有不同的長處，只要適當地選擇便能掩蓋家族本身的缺點，並且獲得新的力量幫助，如何配合便成為開始遊戲時面對的首要問題。當然，各位的臨場指揮更是直接地影響遊戲發展的主要因素。



PC GAME

發行商：韓國Openmind
製造商：聖教士科技
遊戲類型：AVG
發售日期：4月20日
系統需求：Windows 95/98/2000

by 金



真愛密碼2

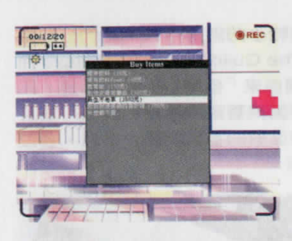
















每當看到出雙入對的情侶時，大家可曾出現過羨慕的心態呢？在感到孤單時有否立下決心要離開單身人士的行列呢？如果有，《真愛密碼2》便能提供一個預習的場地，使大家在實際行動前學習一些應有的學問。

遲來的千禧戀人

主角姜大賢眼見身邊的朋友出雙入對，單身的自己決心要脫離這個行列，尋找一個千禧戀人，就在這時幸運之神似乎眷顧主角，首先是被青梅竹馬的秀燕邀請合作拍電影，之後在片場內認識到羅麗，因搶奪錄影帶而結識了瑩瑩，還有工作地方的曉雲，乘坐鐵路時的施賢和鄰居小萍，命運中6位女神先後出現，玩家要把握機會表現自我來搏得美女的歡心。

自我增值

雖然遊戲內有6位少女等候各位追求，但要奪得少女的芳心卻不是容易的事，除了要留意對方的喜好外，本身的魅力也是重要的因素，所指的魅力分別以外貌、智力、感性、評價、運動和體力6項能力來計算，在不同場所培養便能提升能力的指數，例如在房間讀書可提升智慧、聽音樂能提高感性，其餘還有打工、錄影帶店、健身房和藥局，效率最高的當然是到藥局買藥，不過要花費大量金錢，租錄影帶雖然是平宜，而且能夠針對某些數值，但相對要花較長時間。



畢竟少女的芳心又何止值千金呢！

知己知彼，百戰百勝

問題的對答一向是「追女仔」遊戲必備選項，《真愛密碼2》亦不例外，內裡包含超過100種話題，選擇前必需考慮時間、地點和興趣，目標是取得少女的認同和滿意，而女孩們亦會突然向各位發問，乘機試探各位的心意。除了要注意「說話技巧」外，送禮物對女孩子來說也是個好主意，這方面便要關係到萬惡的金錢，金錢的來源當然是透過在不同地方工作而獲得，等待約會時送上一份感動的禮物，好感度自然會大大提高呢！不過大家要注意，如果不想再工作時，請親自前去辭職，否則工作依然會被編入行程表。

不可缺少的攝影機

除了捉摸少女的心理和送禮物外，《真愛密碼2》新設計了另一種手取歡心的方法，那就是巧妙利用攝影機(不要心邪)，把約會時的美好情況記錄，到適當時再放映給該女孩看，誤會時能得到諒解，一般時候能提升好感度，百利而無一害，除非是記下不好的回憶，那樣好感度會不升反降，所以「選材」也是一項重要的課題。各位又有一個怎樣的策略去追求身邊的少女，脫離單身一族的行列呢？





GUYS & DOLLS: Legend of the Harpyiai Mercenaries

《GUYS & DOLLS》是工畫堂最新作品，當中集合AVG和SLG於一身，還可以看見地球的未來，以及一連串問題等待大家解決……









Guys&Dolls Legend of the Harpyiai Mercenaries

繁榮的禍害

PC GAME
發行商/製造商: 工畫堂STUDIO
遊戲類型: STG
發售日期: 4月27日
系統需求: Pentium II 233/64MB RAM/8MB VRAM

by 金

在西曆2605年，人類的文明已經跳出大氣層，伸展至遙遠外太空數百個星球之上，銀河連邦亦因此而成立，不過由於星球之間的距離甚遠，所以只能作遠距離的統治，而連邦派遣各地的軍事組織亦未能維持各地的和平，首先是海賊湧現，再來是民間組織的反抗，在不斷的紛爭中形成混亂的戰況，戰爭可能是惑星政府內亂、連邦政府和惑星之間、傭兵與傭兵、海賊與軍隊等等，就在這混亂的時代中，玩家因為和連邦軍簽訂了合約，所以要帶領一個傭兵小隊「Harpyiai」到處平息紛爭……

GUYS & DOLLS

《GUYS & DOLLS》除了是遊戲的名字外，當中其實還包含著意思，「GUYS」是指戰鬥時使用的人型機械，「DOLLS」是駕駛的3位少女，以下是各自的說明。

DOLLS

遊戲將會有3名少女駕駛員登場，分別是Akira、Margaret和Elna。

Akira Mayuzumi (アキラ=マユズミ)中尉



由於是傭兵團長的女兒，所以擁有極高的戰鬥天份，但父親在她10歲時因內訌而被殺，後來被親友所收養，12歲入讀連邦軍少年兵學校，14歲入讀連邦軍軍官學校並被編入精英班，在班中認識了Margaret，18歲畢業時排除親友的阻止，和Margaret一同建設傭兵團。

Margaret J Mitchell (マーガレット=J=ミッチエル)中尉



來自軍人世家的Margaret，3位兄長全部都是軍人，父親是宇宙的提督，所以從小接受嚴格的教育，而她本身一直保持是優等生的身份，14歲入讀連邦軍軍官學校，精於戰略和戰術使用，是一位備受期待的參謀，因為被Akira的自由生活方式所打動，於是和她一起設立傭兵團。

Elna Mayfield (エルナ=メイフィールド)准尉



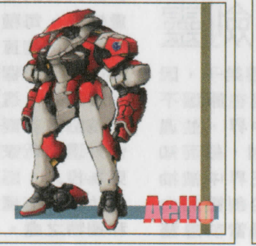
出生在中產階級的Elna在年幼時已顯示出「天才」的本色，並且深受父母寵愛，但自從弟弟出生後卻被忽略，天才少女自然能夠感受到，亦因此把內心封閉，在6歲時離家出走入讀軍事教育研究大學的特別班，從此接受高級的教育，10歲時遇到Akira，12歲時跟隨她投身傭兵行列。

GUYS

在遊戲內機械人的總稱是POWERED ARMOR，而「Harpyiai」所使用的機種TAISON II是由可在宇宙苛刻的環境下工作，並且能夠裝備其他配件和配合駕駛者而作出變化的TASION，經過連邦軍的修改，強化武器和改良裝甲後演變而成。以下是Harpyiai使用的機體解說:

Aello

由Akira駕駛的機體，以用途廣泛和高機動性見稱，而且整體的平衡非常良好，是Harpyiai的機動裝甲步兵。機體名的意思是「嵐」(風暴)。



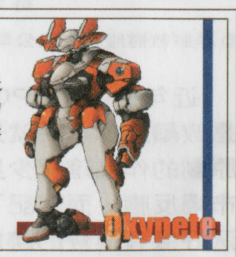
Kelaino

Margatet的專用機體，索敵能力比其他機體為高。機體名的意思是「黑暗」。



Okypete

Elna專用機體，比一般使用機體的機動力高。機體名的意思是「快速」。





X少年事件簿 (Diet Go Go)

相信不少少男少女都為了自己的儀容，刻意勉強節食減肥，當然其中亦有一些為了健康理由，即使心不甘情不願仍要努力減磅，不管是以上哪類，總是希望有速成的捷徑吧！可惜，看過以下的故事可能令大家坐立不安。

怪藥疑雲



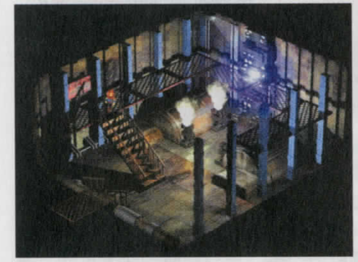
《X少年事件簿》是由韓國IQ Jump內連載的漫畫「Diet Go Go」改編而成，故事講述主角蒙奇因身材肥胖而自少被人欺負，因機緣巧合下救了女主角吉娜，並獲得可以燃燒脂肪的巧克力球，吃過後蒙奇在一夜間變為強壯的少年，但吉娜卻因此事被人追殺，因為這藥屬於神秘組織所擁有，為了奪回秘方而動了殺機，主角要一邊保護吉娜的同時，逐漸發掘出整件事的真相。

PC GAME
發行商/製造商：華彩軟體
遊戲類型：RPG
發售日期：未定
系統需求：Pentium 166MMX/32MB RAM

by 金

一眼關七的戰鬥

首先要注意是戰鬥是即時動作模式，並沒有任何轉換戰鬥畫面，所以必需打醒精神，隨時都是作戰狀態。其次在於必殺技的使用，招式因應蒙奇時肥時瘦的身形而分為「胖子專用」和「瘦子專用」兩種，每種都有最強的必殺技。如果想多熟習這個戰鬥系統，可以進入自由戰鬥區域內練功，但千萬不要因為練習而輕敵，稍有不慎也同樣會命喪黃泉，又或被迫使用「偽裝術」來逃脫時，面子便不知往那裡擺了。









劍靈



PC GAME
發行商：華彩軟體
製造商：宏申
遊戲類型：RPG
發售日期：未定
系統需求：Pentium II 266/64MB RAM

by 金



近年的中文RPG遊戲出現一個怪現象，它們不是改編這部小說就是歪曲那部童話，一隻真真正正原創的作品確實少見，可能大家都只是著眼於短期市場反應，而忘記了長遠的創作和投資，不過這情況好像有改變的跡象，全因為《劍靈》的出現。

《劍靈》中的劍靈

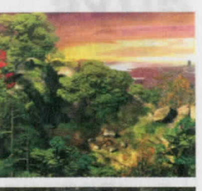
淳浩天是御劍門的年輕弟子，因被誣蔑為叛徒而枉死，但在原因不明的情況下僥倖去到靈中界，並遇到一柄「自稱」劍靈的古劍，繼而知道自己是從天、地和人三界中被抽中的靈選者，使命是釋於劍靈的力量來拯救三界蒼生，不過當前急務是起死回生、回到人界和洗刷冤情……種種問題等待大家解決，救世勇者果然並不易做。

革新物品系統

在《劍靈》內要取得武器和藥品，只有靠購買、取得和提煉三種方法，前兩者不用多提，和過往無甚大分別，反而提煉使遊戲變得多姿多采，除了可以到店舖請幫助外，當角色取得鑄造技能後，便可以自由組合材料去打造一把自己的絕世兵器，而藥品也是同樣原理，多作嘗試可能會有意想不到的收獲。

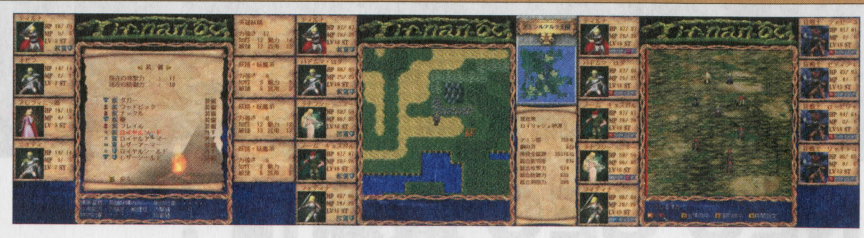
表露無遺的性格

遊戲中每個角色都有個人性格，而且很表面化，例如莽夫會不斷攻擊、大夫會醫療同伴，甚至白天正常晚上是殺人狂的雙重性格，每種性格都可能直接或間接影響影響戰果，這使遊戲更多變化外還使玩家更為投入，感受故事的有趣和獨特之處。









ティル・ナ・ノーグ《ダーナの末裔》

《ティル・ナ・ノーグ》，相信只有老一輩的電腦遊戲玩家有聽聞過，原因無他，因為這是一個1987年的作品，當時還是使用PC-9801的平台，不過年輕的玩家不用懊惱，因為它已經準備在Windows上登陸。

PC GAME
發行商/製造商: 日本クリエイト
遊戲類型: SLG
發售日期: 5月11日
系統需求: Pentium 233/64MB RAM/150MB HDD

by 金

勇者之使命

在Celt(凱爾特人)的神話內有個充滿著朝氣的樂園ティル・ナ・ノーグ，這裡居住著善與惡的種族，不過和平的日子並不長久，惡魔的爪牙逐漸伸展，唯一能夠解脫危機的只有懂法術的女王，亦是「ダーナ」一族的末裔，要救助這國家和女王便需要勇者的幫助，這除了是戰士的使命外，還是玩家的任務。





無限之旅重現

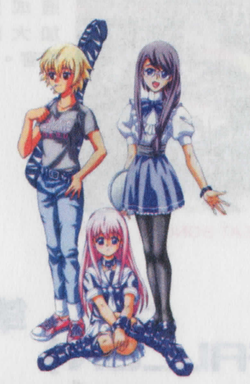
這隻「古董」遊戲的再現，除了是工作人員付出的努力外，最主要是科技的幫助，因為在Scenario Generator的機能下，把完本平淡的故事變得有生命，地型、地名、登場人物、突發事件等都有所變化，給冒險家再一次旅行的機會。

無限愉快的Item

在遊戲登場的人物共237人，武器、鎧甲和盾牌等裝備共144件，魔法分為52類合共156種招式，豐富而多變的Item大大增加了耐玩度。而且每個角色都有獨特的個性，冒險時的行為亦有所差異，所以掌握到各人的特性後，除了對一般行動有幫助外，戰鬥時亦是百利而無一害，因為利用不同特性對應當時狀況，作出個別的攻擊指令，絕對能夠從不利的戰局中扭轉乾坤。



純愛系



在一個平靜的社會內，每天過著平靜而死板的生活，相信人人都會覺得沉悶，大家又會怎樣尋求突破和刺激呢？《純愛系》內的主人翁可能會為大家帶來一點靈感，但還是建議不要模仿為妙！

尋求突破

住在大學附近一個單位內的主角正在無聊地煩惱，煩擾著他的事就是「平常的生活，平常的戀愛，平常的悲哀」，就是這樣，在充滿夏日氣息的9月某晚上，少女「アイ」突然出現，這似乎是無聊生活所產生的幻覺，不過加上和主角有「肉體關係」的箕輪季理和暗戀主角的弓葦深湖子，抑制已久的狂野似乎要一次爆發，生活亦變得「多姿多采」。





※以下全部是開發中圖片

揭開純愛真面目

PIL是一間專門出品SM遊戲的公司，但進化後的NEOPIL第一炮竟然是《純愛系》，的確令人產生不少疑惑，不過原來這作品將會為虛假的「純愛」寫上休止符。因為故事講述青春期間的大膽思想，在好奇的心理下作出不同「嘗試」，繼而再走到SM的路上。而一般的H-Game都會分為「純愛」和「鬼畜」兩種，不過《純愛系》正好結合以上兩者，除了為NEOPIL帶新挑戰外，還為玩家帶來全新的感受。

PC GAME
發行商/製造商: NEOPIL
遊戲類型: AVG
發售日期: 4月27日
系統需求: Pentium 100/32MB RAM
備註: 18禁

by 金



NEO GEO 最新作！
戰國伝承2001

ACT / 1P ～ 2P
製造商：SNK
開發商：NOISE FACTORY
推出日期：4月下旬
基板：MVS

※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本，推出日期以日本方面的時間為准

SNK名存實亡，已經是個不爭的事實，但對於亞洲地區的遊戲機中心而言，MVS的佔有率令他們仍然需要MVS的作品，所以為MVS提供遊戲的重任，就唯有交托給子公司方面負責，至於新政策下的第一個作品，則是於海外大受歡迎的橫向動作系列《戰國伝承》的最新一輯《戰國伝承2001》，並交由曾經參予《戰國伝承》、《豪血寺一族》、《PURIKURA大作戰》、《GAIA CRUSADERS 征戰者》的開發小組NOISE FACTORY操刀，所以單是質素方面已經有了一定的保證！







BACK STORY

西曆二零零一年，自稱「將軍」的戰國武士從神秘的力量中蘇醒，為了未完成的野心和奢望……企圖以武力征服世界，他開始了一連串瘋狂式的破壞行動。同一時間，曾經視「將軍」為目標的四名忍者也同時間蘇醒，?的只是完成一個未完成的使命——消滅「將軍」，一場數百年前，戰國時代武將和忍者的大戰，超越時空再度展開……





基本操作

控杆	
A 掣	武器攻擊
B 掣	徒手攻擊
C 掣	跳躍
D 掣	擲出道具

特殊操作

跳躍攻擊	跳躍中 A or B
拾起道具	接近道具時B
抓攞	接近對手
投擲	抓攞中 A or B
必殺投	抓攞中↓↑＋A or B（需要消耗忍術計的一半能源，影連、金剛專用）
DASH	連續輸入同一方向兩次
DASH 攻擊	DASH 中 A or B
大跳躍	DASH 中 C
變勢之術	ABC 同按（回避系攻擊，需要消耗一定程度的體力）
忍術 壹	↓↓＋A（需要消耗忍術計的一半能源）
忍術 貳	↓↓＋B（需要消耗忍術計的一半能源）
究極忍法	↓↑＋AB 同按（全體攻擊，需要消耗忍術計一個儲存量）
COMBINATION 1	A・A・A
COMBINATION 2	B・B・B・B
COMBINATION 3	A・B・A・B
COMBINATION 4	B・B・B・B・A・A・A
COMBINATION 投擲	COMBINATION 中→＋A or B

SYSTEM CHECK！



可以變身成為不同身份的角色，是《戰國伝承》系列一貫的特色，不過在新一輯《戰國伝承2001》裏面，NOISE FACTORY卻放棄了這傳統的特色，反而在其他乏善可陳的系統上注入更多新的元素，令到遊戲的內容更加貼近現代人的口味。

◆雖然沒有了變身的系統，不過卻引入了中途加入同伴白鬼和阿國兩名忍者的設計

至於最值得留意的，是攻擊方面的系統，雖然由武器和徒手兩種攻擊所組成，但能夠組合出的連續技卻層出不窮，而且部份組合更有轟起敵人的效果，除了可以使用忍術或不同的方法追擊之外，更可以使用DASH再次撞起空中的敵人，然後跳起繼續追擊，對敵人造成更加大的損害。





◆超過10 HIT（連續擊中敵人十次）後出現的「BEAT BONUS」，可以令到分數增加兩倍

影連

新一輯的主角，年幼時，雖被同門白鬼放出的手裏劍傷及右眼，導致失明，但劍術、體術、忍術，無一不達至極高且平均的水平，所以被栽培成為忍者的首領。

金之隼 (FALCON)

乘船遇上海難，飄流到日本的西班牙人，後來，被忍者一族的首領所救，期間發現了他的潛質，經過嚴格的訓練後，終於學得一手好的忍術，特別是劍術，已經到達最高級。

紅

童年時雖然是影連的朋友，但父母卻未得她同意的情況底下，與影連的雙親訂下了二人的婚約，身輕如燕般敏捷，以自創的二刀流作戰。

金剛

世世代代侍奉忍者首領的家族的後裔，性格豪邁爽朗，遇上任何事也全力以赴，利用從外表已經可以略知一二的神力，發揮投技和重鐵棒攻擊的本領。



道具一覽

攻擊道具

炸彈	苦無	手裏劍	碟 

※ 可以使用三次，最多可以儲存三個

回復道具

薄餅	三文治	漢堡飽	飯團 

分數道具

NEO GEO POCKET	水晶球	捲軸書畫	黃金 

THE FIRST BATTLE OF THE 21st CENTURY
Virtua Fighter 4

FIG / 1 ～ 2P
製造商：SEGA（CRI）
推出日期：未定
基板：NAOMI 2
開發度：55 %

※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本



放棄了由《Virtua Fighter 3》時代建立的「UNDULATION」，又簡化了革命性的操作，究竟《Virtua Fighter 4》還有甚麼新點子？看看由鈴木裕親自解釋的新系統各位就自然會一清二楚！







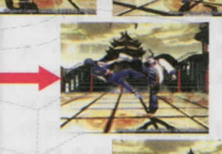



NEW SYSTEM！

『確定避開攻擊後的反擊行動』——回避攻擊

大家可能會問：「在《VF 3》裏面，可以一面避開對手攻擊、一面向對手進行突擊的招式其實多的是，幹嗎還要一個『回避攻擊』？」，不錯！加入了ESCAPE的招式，像結城晶的貼山靠（←→→ P＋K＋E），的確可以發揮回避和攻擊兩種不同層面的效果，但大家又有沒有想過，在輸入招式的指令前，你能夠確定自己可以成功避開對手的攻擊嗎？能夠評估擊中對手的機會嗎？但回避攻擊則省卻了種種未明朗的因素，而且也可以更加肯定能否避開對手的攻擊及成功反擊的機會，同時將風險減至最低。




『上、中、下段以外的打擊』——儲系攻擊

在《VF》中，打擊技大致上可以分?上段、中段、下段三種形式，而每一種打擊技也有一種固定的形式，而『儲系攻擊』便是由按掣時間的長短，來決定打擊技是原來的形式，還是破壞對手防守狀態的攻擊。雖然儲系攻擊不似得投技般要在近距離的情況下使用，但由於發動時要用上一點點的時間，所以要成功地命中對手，那便要看你的工夫究竟到不到家。





『倒下並不等於告一段落』——受身

倒地時，除要面對一連串的追擊外，更要面對起身時種種的危機，所以在絕大部份的情況下，「倒地」與「不利」也劃成了等號，而受身的出現，剛好?倒下的一方，加強了生存的空間，一方面，可以避開對手的追擊，另






一方面，又可以立刻起身進行反擊，令到對戰時完全沒有一面倒或膠著的情況。但所謂有利必有弊，如果受身成?一種習慣，反過來說也會成?你的弱點，而且在近壁和近場邊的情況下，受身是否一定有利？一切一切也要視乎當時的環境來作出抉擇。

『決定性的近壁攻防』——碰壁

今次《VF 4》另一個主題，是近壁時的攻防。在以往，將對手逼向死角，極其量只能夠用有限的壁技和空中COMBO向對手施加壓力，但《VF 4》?了強調後退的危險性，除增加在牆邊被擊中會出現跌倒的情況外，持續撞擊牆壁，更會出現牆壁被破壞的情況，引發RING OUT的可能性……







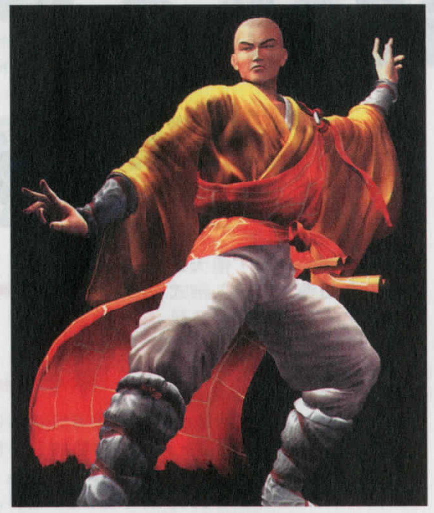





NEW CHARACTERS！

雷飛 (Lei Fei)

少林拳



源於中國華中地區黃河中域河北省崇山的少林寺，由拳術套路（動作按照攻守的規律和要求所組成的次序）、散打、器械和功法所組成，其中單是套路已經有幾十種。至於少林拳最講究「拳打一直線」，就是說套路的起止進退全部在於一線之上，強調近戰，能夠在不出前後兩三步的小小空間裏決定勝負，擊法實用，沒有半點兒多餘的動作，動作樸實，招式多變，力量運用靈活而有彈性，內猛外靜。


Jeffry McWild


舜帝 (Shun-Di)



Wolf Hawkfield


Pai Chan

比「完全版」更加完全的外傳！

GUN SURVIVOR 2 BIOHAZARD CODE：Veronica

G-STG / 1P ～ 2P
製造商：namco
開發商：CAPCOM
推出日期：預計6月
基板：NAOMI

有人說《BIOHAZARD CODE：Veronica》是《BIOHAZARD》系列完成度最高的作品，幹嗎還要一個「完全版」？如果你仍然認為CAPCOM是多此一舉的話，那麼便大錯特錯，因為改編自《CODE：Veronica》的《GUN SURVIVOR 2 BIOHAZARD CODE：Veronica》（之前稱為《BIOHAZARD FIRE ZONE》）已經蓄勢待發，想改寫遊戲的結局？看來又有另一個選擇……

GUN SURVIVOR® 2 BIOHAZARD® CODE:Veronica

靈活和自由度並重的移動系統

FREE MOVE SYSTEM

吸收了PlayStation《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》的經驗，所以今次《GUN SURVIVOR 2》採用了namco《GUNMAN WARS》的「FREE MOVE SYSTEM」，由連接鎗身底部的控桿，來控制人物到底向哪一個方向移動；用鎗身的轉向，來決定人物到底向哪一個方向轉身，令到初學者也可以更易上手。另外，在《BIOHAZARD CODE：Veronica》劇情中出現的Steve，今次會以主角的身份出現，而且更可以和Claire同時行動，進行夾擊或各種戰略性的攻擊，領略原作以外的樂趣。













◆ 選擇先幹掉怪物？還是搜集道具？完全由你控制

Internet Ranking

除此之外，遊戲更設有INTERNET RANKING，只要登入遊戲專用的網頁，輸入遊戲完結時所得出的密碼，就可以參加世界性的得分排名，看看自己是否名副其實的「GUN SURVIVOR」！



1P Character

Claire Redfield

為了找尋哥哥Chris，Claire隻身潛入了UMBRELLA藥廠於巴黎的研究所，可惜卻被逮個正著，而且更被押解到南美洛福特島的私立荒島監獄。





2P Character

Steve Burnside

被囚禁於洛福特島監獄的青年，乘監獄被人襲擊時逃獄，途中遇上了同樣被囚禁於監獄內的Claire，自始兩人便一起行動。

Creature

既然改編自《BIOHAZARD CODE：Veronica》，那麼，除了在原著中出現過的怪物之外，遊戲自然不會少得歷代《BIOHAZARD》系列中最經典的怪物……

墳場喪屍

被葬於洛福特島監獄的屍體，但由於受到T VIRUS的感染，成為了喪屍。



囚犯喪屍

被洩漏的T VIRUS感染的洛福特島監獄的囚犯。



SPIDER

從雨水中再一次感染了T VIRUS的蜘蛛。





NEMESIS（追跡者）

在《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》中對Jill Valentine窮追不捨的怪人，也是UMBRELLA藥廠的T VIRUS生物兵器的實驗體「NEMESIS-T型」，有抹殺S.T.A.R.成員的本能，但為何會在洛福特島監獄中出現？現階段還是一個謎。





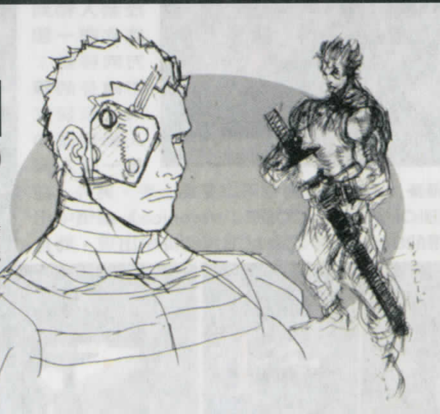
Story

集合了STAR GLADIATOR 眾人的力量，人類終於戰勝了第四帝國的皇帝BILSTEIN，第四帝國宣告覆亡。

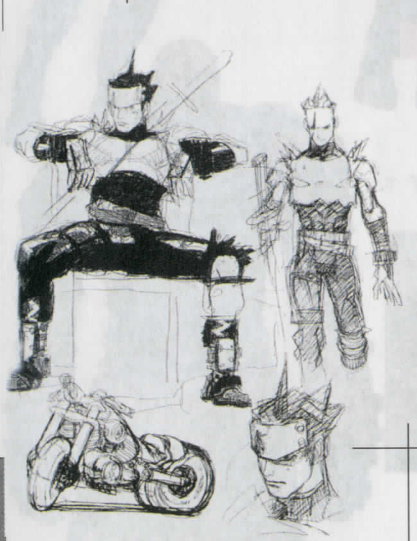
一年後，有傳BILSTEIN的亡靈再次出現，於是地球連邦軍遂派遣了僱傭兵部隊往第四帝國所在的星球上進行調查，但途中卻被來歷不明的武裝份子襲擊，而根據僱傭兵部隊唯一的生還者透露，武裝份子的身上有第四帝國的徽章……由於事態非常嚴重，所以STAR GLADIATOR 也要再一次集合起來……

STAR GLADIATOR 2 ~ NIGHTMARE OF BILS

BLACK 神崎 隼人（B.HAYATO）



潛伏於神崎隼人體內另一人格，由於年幼時曾被BILSTEIN擄走並植入了邪惡的因子，因此性格也顯得殘忍冷酷。



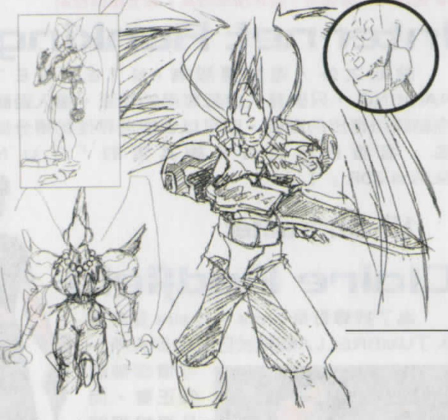
神崎 隼人（HAYATO）

熱血的賞金獵人，且富正義感，由於知道了第四帝國的皇帝BILSTEIN復活的消息，所以立即向BILSTEIN的根據地進發。



ZELKIN

在一年前的戰役中，ZELKIN為了報恩，迫不得已成為BILSTEIN的犬馬，但戰役結束後，卻欠下了神崎隼人的人情，所以今次決定倒戈助神崎隼人一臂之力消滅BILSTEIN。



EAGLE

外型與銀河系北美星鳥人十分之相似，是個正義的英雄，並為地球剷除再次復活的BILSTEIN，但身份來歷則是一個謎。





JUNE

出生於香港的中英混血兒，由於中國革命潮的關係，所以搬到了老父的祖家英國居住，但父親接過了BILSTEIN的邀請後便離奇被殺，因為JUNE決意加入STAR GLADIATOR，找出事件的真相。直至最近，地球上再次傳出BILSTEIN復活的消息，於是乎JUNE也立刻起程，向BILSTEIN的根據地進發。

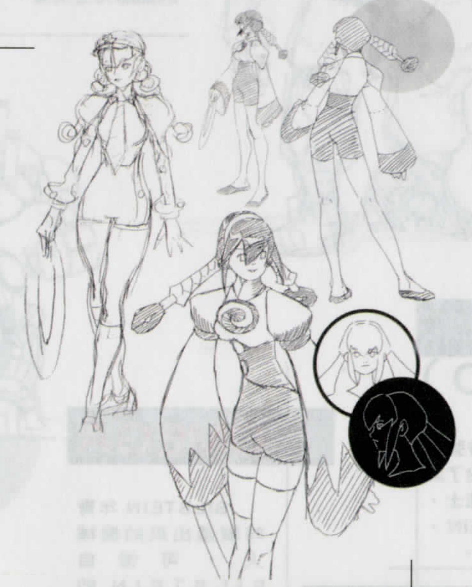
TEIN ~





GERELT

天才的鬥牛勇士，但由於鋒芒太露而引來其他鬥牛勇士的追殺，為了家人的安全著想，他加入了第四帝國軍的真紅部隊，成為CLAIRE的部下，誓死效忠BILSTEIN，並將地球連邦軍派遣調查BILSTEIN出現事件的僱傭兵部隊一舉殲滅。

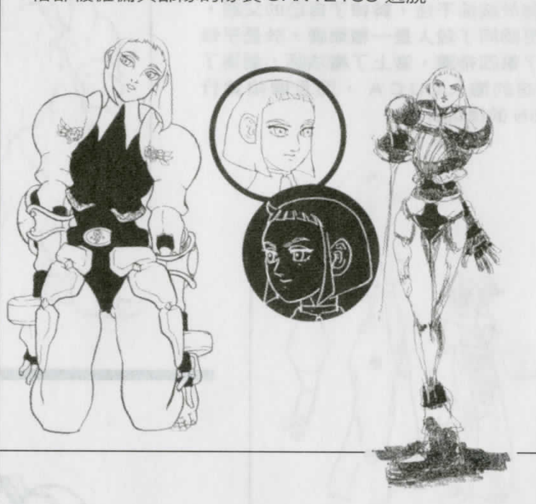


ELLE

從未來回到現在的少女，是神崎隼人和JUNE將來的女兒，由於在未來世界知道BILSTEIN復活的消息，為免歷史出現改寫，所以立即趕來助神崎隼人和JUNE二人一臂之力。

CLAIRE

第四帝國軍真紅部隊的隊長，雖然貴為GERELT的上司，但對GERELT卻十分之尊重，當地球連邦軍派遣部隊調查BILSTEIN出現的事件時，她便與GERELT一同將部隊擊倒，可惜卻被僱傭兵部隊的隊長GANTETSU逃脫。

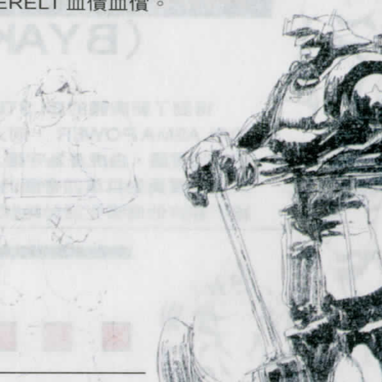


GAMOF

生於銀河系邊境的戰士，該處雖有大自然的氣息，但卻被毒品禍害，為養活家人，GAMOF當上了賞金獵人，期間結識了神崎隼人，一同消滅毒梟BILSTEIN，但由於BILSTEIN再次重生，他決不容許BILSTEIN再次禍害他的家園，加入STAR GLADIATOR的行列。

GANTETSU

由於BILSTEIN的亡靈再次出現，身為地球連邦軍僱傭兵隊長的GANTETSU遂奉命與部下一同前往第四帝國所在的星球上進行調查，殊不知在途中他們遇上了CLAIRE和GERELT率領的第四帝國軍的真紅部隊，兩軍週旋之下，地球連邦軍的僱傭兵部隊慘遭被殺個片甲不留，雖然最後他可以全身而退，但眼看部下一個又一個地犧牲，他起誓要以GERELT血債血償。





ART of GAMES 設定資料集

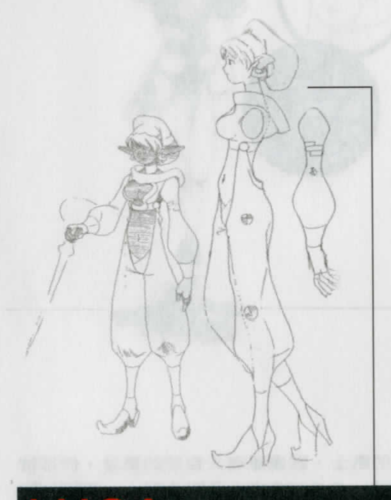
GORE

生於印尼巴里島的居民，擁有一種替人治病的神奇力量，並漸漸開始被人廣泛流傳，可是，他的父親卻因為妒忌而虐待他，最後，他終於按捺不住，幹掉了自己的父親，同時間更認同了殺人是一種樂趣，於是乎他更加入了第四帝國，當上了魔法師，創造了一個理想的戀人LUCA，而且開始實行BILSTEIN的復仇計劃。



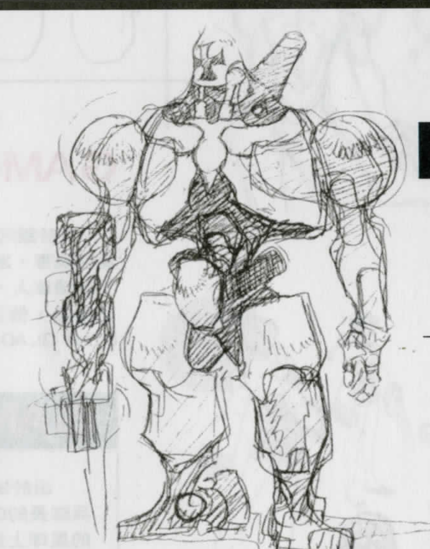
雷怨 (RAI-ON)

由於BILSTEIN再一次出現，令到恐慌的地球連邦軍決定執行「超人兵士計劃」，雷怨是第一位參加實驗的戰士，也是由超人兵士所組成的特殊部隊「四聖獸」的指揮官。



LUCA

GORE用魔術創造出來的理想戀人，與GORE同樣是個殺人不眨眼的傢伙，但GORE則對她有如保鏢一樣，處處對她呵護備至。



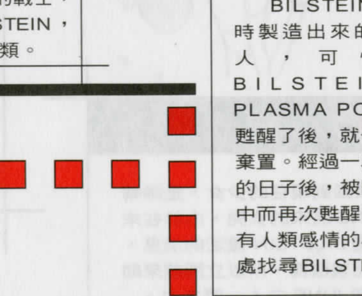
VECTOR

由第四帝國製造出來的量產型機械人，是個用於征服地球的可怕殺人兵器，有驚人的PLASMA POWER，能夠在一瞬間將地球連邦軍的部隊完全消滅。



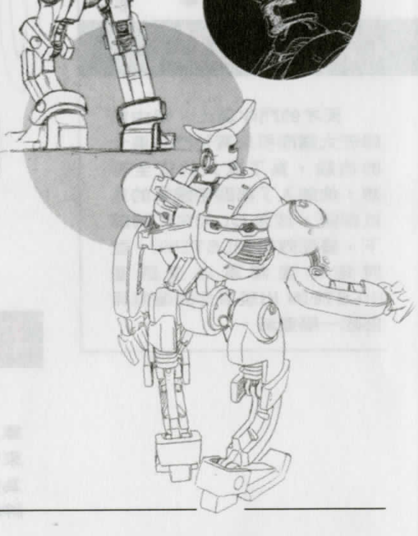
白虎 (BYAKKO)

得到了新肉體的BILSTEIN帶著強大的PLASMA POWER，向人類開始了滅絕性的侵襲，白虎身為守護人類的戰士，決定要奮勇對抗第四帝國的BILSTEIN，絕不容許他傷害生活於地球的人類。



OMEGA

BILSTEIN年青時製造出來的機械人，可惜自BILSTEIN的PLASMA POWER甦醒了後，就一直被棄置。經過一段漫長的日子後，被閃電擊中而再次甦醒，為擁有人類感情的心，四處找尋BILSTEIN。



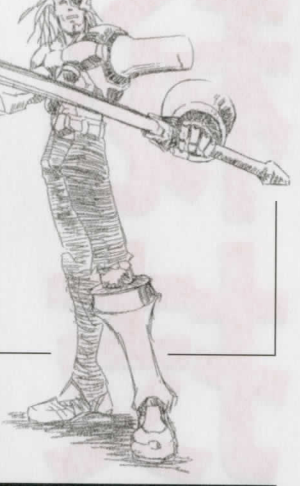


PRINCE

來自土星的王子，身上沒有任何王族的風範，但卻十分之妒忌SATURN的才華，為了與SATURN一較高下，他毅然加入第四帝國，是個怪異的傢伙。

SHAKER

BLOOD不再受控制，於是BILSTEIN製造出四個與BLOOD差不多的人造人SHAKER，並組織成SHAKER部隊，其中有一位常說自己是四人中的真身，經常與其他三位SHAKER成員發生爭拗，但BILSTEIN卻說只有最強一位才是真身，所以在好勝心的驅使的情況下，SHAKER也加入了戰團。



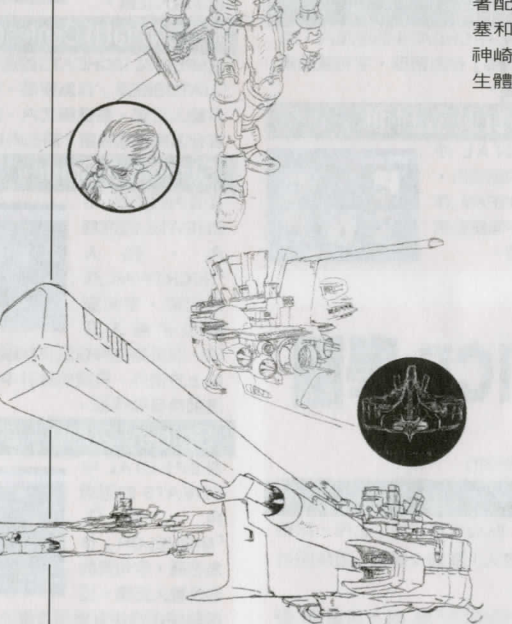
BLOOD

由於精神被人控制的關係，曾經淪ラ BILSTEIN的部下，而且更暗殺STA GLADIATOR的神崎隼人，但BILSTEIN戰 後，他終於清醒過來，所以當他得知BILSTEI 再次出現時，他決定向BILSTEIN討回這筆帳

BILSTEIN

由於得到了GORE的幫助，令到神崎隼人所幹掉的BILSTEIN，只是一個用精神製造出來的幌子已矣，所以BILSTEIN並沒有死去，而且更帶著配備超巨大激光砲的BILSTEIN要塞和部隊，向地球大舉進攻，誓要向神崎隼人進行一次大報復，將他作為生體的試驗品。





楓（KAEDE）

由古代流傳下來的少數忍術繼承者，但卻極少用上忍術，多數用自創的招式為主，主要替地球連邦軍封印有PLASMA POWER的戰士。



RAIN

植入了BILSTEIN遺傳因子的女性，所以大家都稱她為BILSTEIN的女兒，力量絕對不遜色於任何男性，個性喜歡單獨行動。

SATURN

來自土星的藝人，一年前奉上級委派，來到地球進行調查，但由於上級禁止他與地球人直接溝通，所以唯有加入STAR GLADIATOR。



GHOST OF BILSTEIN

雖然已經被神崎隼人幹掉，但卻藉著新的肉體再次復活，而且以BILSTEIN的亡靈的形態再次顯露於人前，到底背後有甚麼目的？一切一切也是一個謎……

秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

Spider-Man

DC/ACT/ACTIVISION

開放所有秘技

在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「LEANEST」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

自由選關



在SPECIAL 中CHEATS的選項內，輸入「MME WEB」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

無敵

在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「ADMNTIUM」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

無限蜘蛛絲

在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「GLANDS」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

得到所有遊戲封面



在SPECIAL 中CHEATS的選項內，輸入「KIRBYFAN」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

得到所有漫畫書



在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「FANBOY」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

得到所有電影



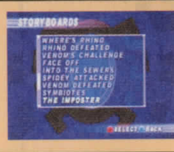
在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「CINEMA」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

收錄所有人物在GALLERY



在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「RGSGLLRY」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

開放STORYBOARDS



在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「ROBRTSON」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

開放「What If Contest？」模式

在SPECIAL 中CHEATS的選項內，輸入「UATUSEES」作為密碼，字句震動表示輸入正確。在這模式內，部份遊戲內容會因應玩家在第2關的表現而轉變。

「Symbiote Spidey」的服飾



在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「SECRTWAR」作為密碼，字句震動表示輸入正確。這服飾使蜘蛛俠有無限的蜘蛛絲。以上方法外，只要完成其中一個難度的遊戲後自動得到。

「Spidey 2099」的服飾



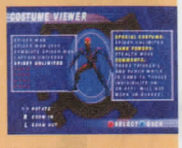
在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「MIGUELOH」作為密碼，字句震動表示輸入正確。這服飾使蜘蛛俠有雙部攻擊力。以上方法外，只要收集遊戲中所有漫畫便能獲得。

「Captain Universe」的服飾



在SPECIAL 中CHEATS的選項內，輸入「TRISNTNL」作為密碼，字句震動表示輸入正確。這服飾使蜘蛛俠擁有雙部攻擊力、無限蜘蛛絲和無敵的能力。以上方法外，成功完成HARD 難度的遊戲便可。

「Spidey Unlimited」的服飾



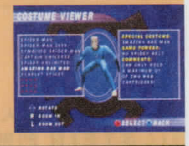
在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「SYNOPTIC」作為密碼，字句震動表示輸入正確。這服飾使蜘蛛俠按L 時會變成隱形。以上方法外，成功完成其中一個難度的遊戲2 次便可。

「Scarlet Spider」的服飾



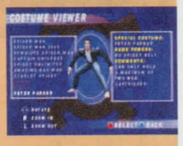
在SPECIAL 中CHEATS的選項內，輸入「XILRTRNS」作為密碼，字句震動表示輸入正確。以上方法外，只要在第3-1 關擊倒Rhino 即可。

「Amazing Bagman」的服飾



在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「KICK ME」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

「Peter Parker」的服飾



在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「MRWATSON」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

「Ben Reilly」的服飾



在SPECIAL 中CHEATS的選項內，輸入「CLUBNOIR」作為密碼，字句震動表示輸入正確。以上方法外，成功經過第4-2 關後便自動獲得。

「Quick Change Spidey」服飾



在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「S M LVIII」作為密碼，字句震動表示輸入正確。以上方法外，在TRAINING MODE 內取得10,000 點即可。

全滿體力

在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「WEAKNESS」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

跳動的頭模式

在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「EGOTRIP」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

瘦小模式

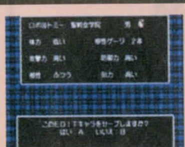


在SPECIAL 中CHEATS 的選項內，輸入「STICKMAN」作為密碼，字句震動表示輸入正確。

燃燒吧！JUSTICE 學園

DC/FIG/CAPCOM

男兒身進入女校



在遊戲中的「燃燒吧！熱血青春日記」之內，如果製作男性角色是不能進入「聖純女學園」但依照以下方法便能順利進入。

首先創造一個角色時性別輸入「女」性，再選擇「聖純女學園」後會問大家內容是否正確，這時選擇回到輸入畫面(書き直し)，先更改為其他名稱而性別改為「男」，在選擇學校的位置將會依然留在「聖純女學園」，不作任何改動下按「提出OK」便能以男兒身在女校入讀。但「一定不可」轉換外貌，否則只會HANG機收場。



1

受芒果雪糕咀咒的J.J話：

最近天氣轉熱，喜歡晚飯後和同事一起到便利店時買一支甜筒清涼一下，最初發現所買的甜筒正在辦有獎遊戲，而且亦很幸運地中了另一支，想不到第二天拿著這贈食券換回來的，是第三支贈食……現在連中紀錄已經到了第四支，雖然可以不停中獎是好事，但想起來亦有點可怕……

友刊GPPS最近似乎將會出現不少人事變動，加上要搬寫字樓的傳聞亦漸漸變成事實，看來在餘下的三個月內將會看到好戲連場。

上星期終於連底板也買了回公司，現在自己所使用的電腦已經差不多完全是「私伙」機，問題只不過是這部機會在離開前或離開公司時才搬回家吧。

2

金個假期

◆原來勞動節果然是勞動的日子。

◆身體情況果然不容忽視。

◆未經大腦思考的說話，果然冇乜人可以理解。

◆好快會變成籠民。

◆「過去」到底對一個人有何意義？？

◆計劃和現實似乎有點出入。

◆我所追求的，是甚麼呢……！？

3

很累很累的小吉

* 剛完成一份功課又要趕稿

* 因做功課關係，在家中都沒有時間寫稿了

* 當寫完稿又要做功課

* 然後便是測驗

* 及後便是功課

* 跟著又是趕稿

* 最後因為疲勞之極而一次睡回之前睡少了的時間而像死了般但真的生存啊！這已是出書後兩星期的事，也許真的死了也說不定+_+

* 事實上還有考試啊！

4

AINHO

§電郵：Ainho@icable.com

§「庶務二課2」這麼快便播完，真的「不夠喉」呢！

§又輪到隨風和MS都要離開，實在不知下個會是誰……

§終於完成ILLBLEED攻略！終於擺脫幾星期來沈重地不停畫多幅地圖、解謎……唉……

§由於以上關係，令筆者非常忙碌，故休息一期，さようなら。

5

TEXT：寒武紀

第一次用Flash的Action Script，花了三晚時間做了一個Animated Menu Bar，很有成功感。

6

阿亮

想清楚後，為了這麼小事而動氣，真是有點不智……

幸好得到同事的幫助，否則我更難可以完成手頭上的工作。

經過苦練後，我會羊哥的技術和默契亦進一步提升。

好眼訓……

7

綿羊大王

嗯…好想爆粗…

8

KOTARO Number11

趕稿中……



將興趣變成職業

假如你……

- 中五畢業或以上
- 對電視遊戲有濃厚興趣
- 中文程度良好
- 懂中文輸入法
- 曾修讀或正在進修日語

……自問達到以上條件的話

為配合《GAMEPLAYERS DC》改名為《GAMEPLAYERS X》及增強內容等改革步伐，本刊現招請見習編輯一名，有意投身雜誌編輯的你，可將個人履歷、近照、身份證副本、成績單副本（或有關證書），連同一份800字的遊戲介紹文章及另外一份800字的業界評論文章，寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面請註明「應徵《GAMEPLAYERS X》見習編輯」。



計劃參加者募集!



GAMEBOY ADVANCE



PLAYSTATION 2

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞 2000.11.1 → 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus 「遊樂誌」、Hyper PC Player 「電腦遊園地」及 I KIDS 「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由 **2000年12月9日** 起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花 **以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

$1 新機 隨時屬您　計劃更新!

由於在上一次的《$1 新機 隨時屬您》競投中，發現有一些可疑的COUPON，所以我們決定將計劃的內容改變一下，原則上計劃內容沒有太大的改變，依然是基於COUPON的多寡來決定投得禮品的機會，不過在來屆的《數碼遊戲嘉年》中，我們將不會即場送出禮品，而會在檢驗過有關COUPON後的稍後時間送出。相信可以有效打擊有可疑的COUPON。不便之處，敬請原諒。

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花

coupon

影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權

有效日期：**31.12.2001**為止

(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準) **


GAMEPLAYERS GROUP
集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
5月9日推出 只售18元（隔週三推出）
VOL.011
GAMEPLAYERS PS MAGAZINE
GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec
新作介紹
BASIC STUDIO
TEARRING SAGA
SD GUNDAM G GENERATION-F IF
名車飛馳
GRAN TURISMO 3 A-spec
GAME PS PLAYERS